PS one PS2 PS3 PSP

Nauja Kaina 4,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE PLAYSTATION ŽAIDIMUS

VA PlayStat

Prenumeratos kaina 3,99 Lt

2006/03 (51)

TEMA: ŽAIDIMŲ MERGINOS IR MOTERYS

UP Computer Group

ISSN 1392-9534

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Black

25 to Life

Team Buddies

ATV Offroad Fury 3

Spartan: Total Warrior

playstation@upg.lt irc: # va_playstation

TURINYS

Verslo naujienos 005
Nauja karta 007
PSP naujienos 008
PSP recenzija 009
Žaidimų Naujienos 010
Tema: Moterys ir Merginos 016
Mėnesio žaidimas 022
Onimusha: Dawn of Dreams
Recenzijos 026
Black
ATV Road Fury 3
Spartan: Total Warrior
25 to Life
Klasika 038
Team Buddies
Patarimai 040

16 MOTERYS IR MERGINOS

22 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

26 BLACK

29 ATV ROAD FURY 3

SVEIKI,

Su pagaliau atėjusiu pavasariu jus! Žiemos pasitraukimas žada ne tik gerų orų bei nuotaikų mus supančioje aplinkoje, bet ir ūmų pagyvėjimą žaidimų pasaulyje. Jau įprasta, kad pirmieji du metų mėnesiai būna labai lėti ir silpni žaidimų pramonei — tai tarsi žiemos atostogos po įtempto šventinio sezono. Tad ir mums pasiūlyti kažką labai įdomaus paskaitinėti buvo sunku. Tačiau su nauju pavasariu, be abejo, pradeda keliauti ir nauji laukti žaidimai.

Labai džiaugiamės savo pavasario sezoną pradėdami nuostabiu vyšnių žiedlapiais pasipuošusio feodalinės Japonijos pasauliu — ketvirtoji Onimusha serija ką tik pasirodė, ir mes jai, be abejo, skiriame daugiausiai dėmesio. Taip pat prie šios lengvos nuotaikos prisideda ir trumpi prisiminimai apie įdomiausias praėjusių metų žaidimų herojes bei išsamus svarbiausios visų laikų žaidimų herojės — Laros Kroft — atgimimo pristatymas. Žaidimas jau tuoj pasirodys, visi galėsime pasižiūrėti, kaip naujai studijai pavyko surengti jos atgimimą, o kol kas siūlome paskaityti paskutines naujienas apie ją tiek iš žaidimų, tiek iš realaus pasaulio.

Daugiau žurnale jau viskas tradiciška. Ryškesnių pakeitimų nedarėme, na, išskyrus plakatą. Šį kartą tiesiog niekaip nesugebėjome jo įtalpinti — medžiagos turėjome išties daug. Norime paklausti jūsų nuomonės dėl plakatų: ar dėti du iš abiejų dvilapio pusių kaip pirmame šių metų numeryje, ar vieną kaip praėjusiame; o gal iš viso plakatų nedėti, patalpinti tiesiog daugiau informacijos apie žaidimus. Pasakykite savo nuomonę kupone ir siųskite mums.

Ričardas Jaščemskas

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Ričardas Jaščemskas
Redaktorius: Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 6.196
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

Anketos

ANKETŲ REZULTATAI

Trumpai pateiksime kasmetinės apklausos rezultatus. Nors kiek užtrukome, kaip sakoma, geriau vėliau, negu niekada, be to, turėjote laiko visi, kas norėjote, išsiųsti savo nuomones ir pabandyti laimėti išskirtinius prizus. Taigi greitai priminsime klausimus ir apžvelgsime rezultatus. Visiems klausimams, kuriuos reikėjo vertinti balais, ėmėme tiek absoliučią visų balų sumą, tiek balsų vidurkį, nes ne visose kategorijose visi balsavo. Taigi išvadas darėme pagal šiuos du parametrus.

ŽURNALE DAUGIAU VIETOS TURĖTŲ UŽIMTI

Tiek absoliučia suma, tiek ir vidurkiu pirmoje vietoje — recenzijos. Nieko nuostabaus, mūsų nuomonė irgi tokia pati, tad nors ir sumažinome žurnalo apimtį, tai padarėme kitų skyrelių, o ne recenzijų sąskaita. Žinoma, ne visuomet pavyksta jų daug paruošti, nes tai priklauso nuo naujų žaidimų pasirodymo intensyvumo, bet „lėtieji" mėnesiai jau prabėgo, tad artimiausiu metu naujų žaidimų ir recenzijų turėtų būti daugiau. Antroje vietoje — mėnesio žaidimas. Ir vėl patys matote, kad ši rubrika niekur nedingo, na, jos apimtis išėmus atskirą viršelį kiek sumažėjo, tačiau informacija liko tokia pati. Priklausomai nuo žaidimo, bandysime šią rubriką kartais padidinti. Taip pat įvertinimų susilaukė žaidimų naujienos — prioritetinė mūsų rubrika. Dėl situacijos rinkoje jų kartais daugiau, kartais mažiau, bet visuomet būtinai stengsimės visas svarbiausias naujienas papasakoti. Mažiausi balai, kaip ir tikėjomės, „Irgi žaidimų" bei stalo žaidimų skyreliui, su kuriais ir atsisveikinome.

LABIAUSIAI PATIKO

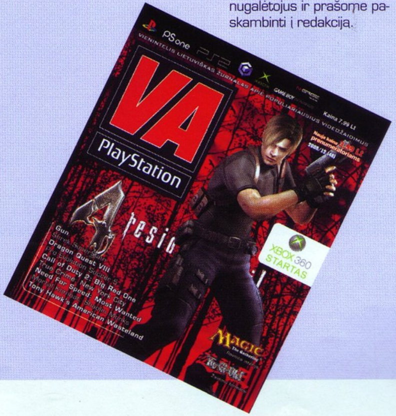
Čia rezultatai labai panašūs. Kitą kartą jungsime šiuos du klausimus. Tiesa, dar reikia pažymėti vieną skyrelį, kurio teko atsisakyti, tačiau jis balsavimuose prie abiejų klausimų surinko daug balsų. Kalbame apie išsamius patarimus ar perėjimus. Tikrai gaila, kad jo teko atsisakyti, tiesiog ilgi patarimai apie vieną konkretų žaidimą galbūt ne visiems reikalingi. Kompensuodami tai siūlome tiesiog rašyti kuo daugiau klausimų į kuponus (jei netelpa, galima pridėti laiške ar siųsti elektroniniu paštu playstation@upg.lt) dėl neaiškių žaidimų vietų. Dabar šis gameduk ir kodų skyrelis užima tik vieną puslapį, tiesiog gauname tiek klausimų bei randame naujų žaidimų kodų (pastaruoju metu nauji žaidimai jais nelabai lepina). Tačiau mes šį skyrelį drąsiai galime praplėsti, kiek tik gausime klausimų ir sugebėsime į juos atsakyti, tad nedvejokite.

GERIAUSI

Geriausiu straipsniu be didesnės konkurencijos išrinkta Resident Evil 4 mėnesio žaidimo recenzija „Tamsos žmogus" (Dante). Taip pat dažniau paminėti Need For Speed: Most Wanted ir Metal Gear Solid 3 aprašymai. Geriausiu viršeliu taip pat išrinktas paskutinis praėjusių metų numeris su Resident Evil 4. Geriausias visas numeris — taip pat šis egzempliorius. Na, nieko labai stebėtino — metų žaidimas, metų numeris :).

BLOGIAUSI

Vieno aiškaus straipsnių „lyderio" nėra, galima išskirti nebent tendenciją su „stalo žaidimų" rubrika.



Iš viršelių silpniausiais išrinkti, sakykime, eksperimentiniai ir netradiciniai: 10 numerio su stilizuotu Burnout Revenge piešiniu ir 3 numeris su kompozicija iš MGS 3 ekrano paveikslėlių. Ką gi, gražių stambių trimačių piešinių žaidimams ne visuomet pavyksta gauti, eksperimentuoti ateityje bandysime atsargiau. Silpniausias visas numeris — 7. Antrasis žaidimų štilis — vasaros vidurys, įdomesnių žaidimų beveik nėra. Nors ir naivu, bet galima tikėtis, kad šiemet nebebus žaidimų kritimo vasaros mėnesiais, kita vertus, dėl mažesnės žurnalo apimties nereikės sukti galvos ir dėti „bet ko".

Apie mėgiamiausią skaitytojų išrinktą autorių jau užsiminėme praėjusiame numeryje — tai Dante. Reikia pasakyti, kad praktiškai be konkurencijos. Žinoma, ir daugelis kitų autorių sulaukė balsų, tačiau pasivyti lyderio toli gražu nepavyko. Sveikiname!

Štai tokia glausta praėjusių metų anketų rezultatų apžvalga. Lieka tik padėkoti visiems siuntusiems ir išrinkti tris laiminguosius, kurie dar labiau atšilus orams galės pasipuošti išskirtiniais Grand Theft Auto: Liberty City Stories marškinėliais. Tai Lukas iš Klaipėdos, Rolandas iš Ukmergės ir Rūta iš Mažeikių rajono. Sveikiname nugalėtojus ir prašome paskambinti į redakciją.

Skaitytojų Top

1. Final Fantasy VII
2. Silent Hill
3. Nfs: Most Wanted
4. Burnout 3: Takedown
5. GTA San Andreas
6. Resident Evil: Code Veronica X
7. Resident Evil: Outbreak
8. Soul Reaver: Legacy of Kain
9. Gun
10. Soul Calibur III
11. Resident Evil 4
12. Cold Fear
13. Resident Evil
14. Devil May Cry
15. Burnout Revenge

Skelbimai

Parduodu 2.50 PSP versiją su 32 Mb „Memory Card". Taip pat su krovikliu, dėklu „Twisted Metal: Headon" ir USB jungtimi. Kaina 800 Lt. Tik vilniečiams. Tel.: (698) 11991, **Simonas, Vilnius.**

Pirkčiau PSone RPG žaidimus (bet kokius). Ieškau šitų: Final Fantasy V ir VI, Xenogears, Wild Arms, Techno Mage, RPG Maker, Breath of Fire 3 ir 4, Valkyrie Profile, Grandia, Digimon World 1 ir 3, Brave Fencer Musashi, Castlevania, Lunar, Tales of Destiny 1 ir 2, Saga Frontier 1 ir 2, Legend of Mana, Dragon Warrior, Legend of Dragoon, Final Fantasy Chronicles, Yu-Gi-Oh: Forbidden Memories. Tel.: (643) 80453, **Borisas, Klaipėda.**

Nebrangiai Kaune noriu nusipirkti PS2 žaidimą Half-Life ir PS2 Demo DVD diskų. Siųsti SMS tel.: (673) 03803, **Saulius.**

Pirkčiau originalius PSone žaidimus: Spyro, Medievil, Spider-Man, Harry Potter... Tel.: (628) 28080, **Elvydas, Anykščiai.**

VIDEOŽAIDIMŲ INDUSTRIJA PER MĖNESĮ

Olimpinė savaitė iš dalies nukreipė mūsų dėmesį iš videožaidimų pasaulio į tikrų žmonių jėgos, vikrumo ir drąsos išbandymus. Tačiau be įspūdingų sportininkų pasirodymų įvyko daug kitų svarbių įvykių, su kuriais dabar ir siūlyčiau susipažinti.

Alex

PUIKUS DS LITE DEBIUTAS

Pradėsiu nuo modernizuotos kišeninės konsolės *Nintendo DS Lite* debiuto, kuris pagaliau įvyko Japonijoje. Kaip ir buvo laukiama, paklausa atnaujintojo įrenginio, besiskiriančio nuo originalo grakštesniu dizainu, viršijo visus lūkesčius. Nuo pat ryto priešais parduotuves išsirikiuodavo ilgos eilės norinčiųjų įsigyti *DS Lite*, ir jau vakarop daugelis prekybos vietų pranešė apie tai, kad konsolės atsargos išseko. Visa tai nepaprastai primena pilnavertį naujos platformos paleidimą, nors iš tikrųjų *Lite* savo funkcionalumu niekuo nesiskiria nuo senos *DS*.

Netikėtai susikūręs konsolių deficitas paaiškinamas tuo, kad nuo praėjusių metų gruodžio *Nintendo* sąmoningai mažino originalios *DS* tiekimus siekdama atlaisvinti kelią naujai versijai. Ir persistengė įkaitindama vartotojų interesą *Lite*, nes nespėjo patenkinti visų poreikių. Pranešama, kad kovo mėnesį japonams teks apie 450 000 *Lite* ir 200 000 senų DS.

PS3 — METŲ PABAIGOJE?

Kol *Nintendo* skaičiuoja sėkmingų *DS* pardavimų pelną, iš *Sony* stovyklos ateina ne ypač raminanti informacija. Kiekvieną dieną vis sunkiau įvykdomais atrodo *Sony Computer Entertainment* vadovų dalinti pažadai keletą mėnesių, kad viskas eina pagal planą ir išsvajota *PS3* pasirodys 2006-ųjų metų pavasarį. Pavasaris jau prasidėjo, tačiau toli gražu nėra įsitikinimo, kad per artimiausius tris mėnesius namų *next-gen* konsolė iš *Sony* taps realybe. Duok Dieve, kad kompanijai pavyktų išleisti naują produktą bent jau Kalėdų sezonui — kaip prisipažino vienas anoniminis kompanijos šaltinis, reali *PS3* paleidimo uždelsimo galimybė egzistuoja, o vieną svarbiausių priežasčių jis įvardijo problemas su masiška *Blu-Ray* įrenginių gamyba.

ORIGAMI — „YPAČ MOBILUS" PC

Intrigų iš karto kilo dėl trečiosios platformos savininko *Microsoft*. Vieną iš jų yra susijusi su galimomis korporacijos pretenzijomis į nešiojamųjų žaidybinių platformų rinkos dalį. O prasidėjo viskas nuo to, kad Microsoft pagaliau pristatė *CeBit 2006* parodoje savo ilgai žadėtą *Origami* — mini nešiojamą kompiuterį su žaidybinėmis ir daugialypės terpės galimybėmis. Savo dydžiu panašus į vidutinę knygą, jis, kaip laukia kūrėjai, užims tarpinę vietą tarp įprastų nešiojamų kompiuterių ir specializuotų mobiliųjų įrenginių. Žinomas programinės įrangos gamintojas bando išskirti naują nišą rinkoje — „ypač mobilūs" asmeniniai kompiuteriai (*ultra-mobile personal computer, UMPC*). Kas iš to išeis, parodys laikas; kol kas siūlau susipažinti su naujove plačiau.

Sveria *Microsoft* „vaikelis" beveik kilogramą (jei tiksliau, 972 g). Technikos stebuklas

turi 7 colių sensorinį ekraną (17,78 cm įstrižainė), veikia Intel mikroprocesorius, kurį valdo patobulinta *OS Microsoft Windows XP* pagrindu. Laukiama, kad būsimi modeliai galės būti valdomi ir *Windows* Vista. Pirmųjų trijų *UMPC* gamyba jau prasideda Microsoft partnerių gamyklose: kompanijų *Samsung Electronics*, *ASUSteK Computer* ir *Founder Group*. *Samsung* produkcija gali pasirodyti prekystaliuose jau balandį. Pietų Korėjos gamintojas pristato *UMPC* kaip delninuką, *MP3* grotuvą, žaidimų konsolę ir nešiojamą kompiuterį. Kompanija tikisi, kad naujovės laukia sėkmingesnis likimas nei analogiško nešiojamo kompiuterio, išleisto prieš ketverius metus.

Priminsiu, kad tai jau ne pirmas *Microsoft* bandymas „prastumti" į rinką „*PC* alternatyvą". Kol kas tokie įrenginiai nesulaukė rimtesnės sėkmės, net nepaisant Billo Gateso entuziazmo, kuris ne taip seniai dalinosi su pasauliu dar drąsesne idėja — pakeisti nešiojamus kompiuterius mobiliaisiais telefonais.

WOW — PC VARTOTOJŲ NUOSAVYBĖ

Liūdnesnė naujiena *Xbox 360* savininkams: visos jų viltys, kad žaidimas *World of Warcraft* bus perkeltas į *Microsoft next-gen* platformą, žlugo po to, kai *Blizzard* kompanijos vykdantysis direktorius Paul Sams pareiškė, kad kompanija neplanuoja perkelti *WoW* į jokias platformas, kadangi jis buvo kuriamas kaip *PC* žaidimas. Tačiau jis neatmetė galimybės, kad ateityje jo kompanija pradės *MMOG* kūrimą konsolėms.

ARMAGEDDON ARTĖJA!

Kitas svarbus pranešimas susijęs su *Midway* ir greičiausiai daugeliui pažįstamu žaidimu *Mortal Kombat*. Apyskaitinį mėnesį nepakeičiamas šios frančizės vadas Ed Boon pareiškė, kad naujausia dalis, žinoma kaip *Mortal Kombat: Armageddon*, taps paskutine frančizėje. Tiesa, tuoj pat patikslino — paskutinė šiai konsolių kartai. Įamžinti tokį įvykį planuojama prabangiai, pristačius *Armageddon'e* visus be išimties veikėjus, kurie turėjo garbės sudalyvauti „Mirtiname Mūšyje" nuo 1990-ųjų metų pradžios. Susirinko tikrai nemažai, daugiau kaip 60 kovotojų... Frančizės gerbėjams praleisti šios karo dvasios puotos niekaip negalima!

FAMITSU „OSKARAI"

Kaip žinia, neseniai įvyko 78-oji JAV Kino akademijos Oskarų apdovanojimų ceremonija. Japonų savaitraštis „Famitsu" taip pat nusprendė neatsilikti ir naujausiame (straipsnio rašymo metu) savo numeryje paviešino skaitytojų apklausos rezultatus, kurios tikslas buvo išaiškinti geriausius „visų laikų ir tautų" žaidimus, kuriais remiantis buvo sudarytas top 100. Dėl vietos žurnale siūlau tik pirmųjų 20:

1. *Final Fantasy X* (2001)
2. *Final Fantasy VII* (1997)
3. *Dragon Quest III* (1988)
4. *Dragon Quest VIII* (2004)
5. *Machi* (1998)
6. *Final Fantasy IV* (1991)
7. *Tactics Ogre* (1995)
8. *Final Fantasy III* (1990)
9. *Dragon Quest VII* (2000)
10. *Legend of Zelda: The Ocarina of Time* (1998)
11. *Dragon Quest V* (1992)
12. *Far East of Eden 2* (1992)
13. *Sakura Taisen* (1996)
14. *Dragon Quest IV* (1990)
15. *Final Fantasy V* (1992)
16. *Xenogears* (1998)
17. *Dragon Quest II* (1987)
18. *Sakura Taisen III* (2002)
19. *Kingdom Hearts* (2002)
20. *Street Fighter II* (1992)

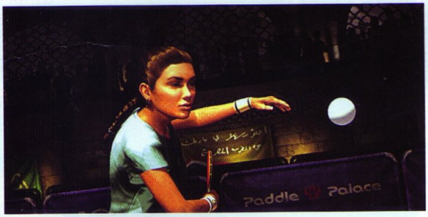
Final Fantasy frančizės dominavimas pirmose reitingų eilutėse buvo visai nuspėjamas. Ne ką blogiau jaučiasi ir kita frančizė — *Dragon Quest*, gavusi net penkias vietas pirmajame 20-tuke. Neazijietiškos kilmės projektus galima suskaičiuoti ant pirštų (*Tetris*, *SimCity*, *GTA*), o į 20-tuką jie, deja, nepateko.

Tuo atsisveikinu iki naujų susitikimų. Žaiskite šiuo metu ypač madingą *Onimusha Dawn of Dreams*, nepersistenkite dėl *Dark Realm'o* ;), ruoškitės iš karto keliems potencialiems super hitams — *Project Zero 3: The Tormented*, *The Godfather* ir *Driver: Parallel Lines*. Ate!

Perrašomi Blu-ray diskai jau kovo mėnesį

Division Recording Media & Energy of Sony Europe praneša, kad pirmieji BD-RE ir BD-R formato diskai prekyboje pasirodys jau 2006-ųjų metų kovo viduryje. Abu formatai bus pristatyti 25 Gb versijose. 50 Gb variantas pasirodys 2007-aisiais metais. BD-R kainuos 25 eurus, bus įrašomas 2x (9 Mb/s) greičiu. BD-RE kainuos 30 eurų. Įdomu, kad prognozuojamas klaidų lygis diskuose bus dvigubai mažesnis už CD ir DVD. Be to, visi BD-R/RE bus padengti specialiu apsauginiu sluoksniu siekiant apsaugoti diskus nuo išorės poveikio. Šaunu.

Rockstar lošia tenisą



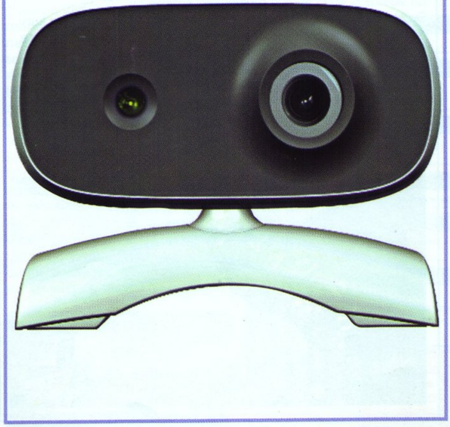
Kompanija Rockstar Games, Take-Two Interactive padalinys, garsėjantis savo nevienareikšmiškai vertinamais žaidimais, kuriuos pavydėtinai dažnai puola įvairūs kovotojai už protingą-gerą-amžiną, pasiūlė nebūdingą jai anonsą. Gegužės 22 dieną kompanija, kurios vardas asocijuojasi mums su GTA, Manhunt ir Bully, išleis... stalo teniso simuliatorių primityviu pavadinimu Table Tennis. Tai bus pirmasis padalinio projektas next-gen konsolei Xbox 360, jį kuria Rockstar San Diego studija, atsakinga už Midnight Club ir Red Dead Revolver. Galbūt stalo Rockstar tenise bus įmanoma bent jau nuplėšti varžovui galvą taikliu raketės metimu? Kitaip — kokia prasmė?

Du naujieji Call of Duty

Svetainė Joystiq praneša, kad kompanija Activision rengia iš karto du Call of Duty frančizės projektus. Pirmasis, kodiniu pavadinimu Call of Duty 3, pasiūlys išsikėlimo Normandijoje smulkmenas, įvairias misijas dalyvaujant lenkų tankams ir kanadiečių pėstininkams. O pasibaigs Paryžiaus išlaisvinimu ir pasivažinėjimais tankais. Žaidimas, kuriamas Treyarch sienose, naudoja naują fizinį sugriovimų modelį ir atnaujintą grafinį variklliuką. Įdomiausia, kad Call of Duty 3 taps startiniu PlayStation 3 projektu JAV teritorijoje.
Kitas projektas, Call of Duty: Modern Warfare, kuriamas Infinity Ward, pasirodys PC, PS2, PS3, Xbox ir Xbox 360 platformose kitais metais. Naujovė perkels mus į šiuolaikišką pasaulį, kur JAV ir Didžioji Britanija kariauja su tarptautiniais teroristais Artimuosiuose Rytuose ir Rytų Europoje. Ginkluotė ir taktika primena Rainbow Six 3 ir Splinter Cell su išlaužiamomis durimis ir sprogdinamomis minosvaidžiu sienomis. Snaiperiniai šautuvai ir taškiniai raketiniai smūgiai tik pagerina įspūdį.

Microsoft nufilmuos viską

XFEST renginyje kompanija Microsoft pademonstravo specialią kamerą savo naujai namų konsolei Xbox 360. Įrenginys, kuris vadinasi Xbox Live Camera, bus naudojamas videopokalbiams, video įrašų elektroniniu paštu siuntimų kūrimui, taip pat įdomiai galimybei — žaidybinių modelių uždengimui savo nuotraukomis. Kompanijos atstovai tikina, kad kamera pasirodys šį rudenį.
Tačiau visa tai nėra labai netikėta, kur kas didesnį susidomėjimą kelia kameros panaudojimo galimybė gestikuliaciniam įvedimui (panašiai kaip EyeToy iš Sony). Yra tam tikrų įrodymų, kad Microsoft tikrai kažką rengia — neseniai korporacija gavo patentą, pagal kurį galima naudoti kelias kameras objektų judėjimui trimatėje erdvėje stebėti. Tačiau jokios oficialios informacijos apie tai kol kas nėra.



SONY PSP NETEKO KLAVIATŪROS. LAIKINAI.

IGN praneša, kad PSP klaviatūra Logic 7 nutraukė savo egzistavimą. Kūrėjų teigimu, kompanija Sony atsisakė pateikti jiems būtinus protokolus, dėl to jie buvo priversti nutraukti klaviatūros gamybą. Visai tikėtina, kad Sony rengia savąją klaviatūros versiją ir tiesiog nutarė atsikratyti vikresnio konkurento.

LENKTYNIŲ ARKADA RUSH

Kompanija Midway paskelbė apie naujų lenktynių kūrimą PSP konsolei. Žaidimo Rush įvykiai klostosi Angelų Mieste (Los-Angeles), galėsite naudotis daugiau kaip 50 automobilių, iš kurių 36 bus sumodeliuoti pagal oficialią gamintojo licenciją. Daugelį automobilių galima bus tobulinti.

Rush pasiūlys žaidėjams daugiau kaip 30 įvairių misijų, hip-hop ir rap stiliaus garso takelį (garsių atlikėjų Lil' Kim ir Twista), galimybę susikauti su draugais multiplayer režime per Wi-Fi.

Svarbiausiais naujo projekto ypatumais taps triukų arena ir karinių važiavimų režimas, kuriame, panašiai kaip Burnout, galėsite parungtyniauti akis į akį su varžovu stengdamiesi padaryti viską, kad priešininkas neprasibrautų iki finišo pirmas. O triukų arenoje jums reikės įsibėgėti iki maksimalaus greičio su savo automobiliu ir paleisti jį į aukštą skrydį nušokus nuo rampos, tuo pat metu pasistengti atlikti maksimalų kiekį įvairiausių apsukų ir posūkių, kol nusileisite ant žemės.

Rush PSP versijoje pasirodys 2006-ųjų metų rugsėjį.

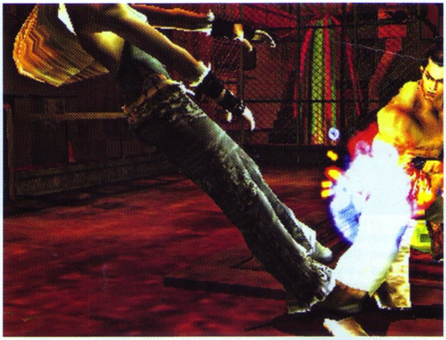
PSP 2: PIRMOJI INFORMACIJA

Svetainės pspworld.com teigimu, nauja kišeninė konsolė turės skaitmeninę videokamerą, kuri leis vartotojams perduoti video realiu laiku į PlayStation 3 konsolę. Tokia duomenų kaita vyks per Wi-Fi, taip pat dėl to bendravimas tarp žmonių įvairiose chat programose bus iškeltas į naują lygį.

Pirmieji naujos konsolės, kurią dabar vaizdžiai vadina PSP 2, modeliai gaus 4 GB įtaisytos NAND-flash atminties. Konsolės dydis sumažės colio ketvirčiu, ji bus trijų spalvų: juoda, balta ir sidabrinė.

Taip pat pranešama, kad kamera bus panaši į naudojamas Sony Ericsson kompanijos mobiliuosiuose telefonuose. Ši kamera leidžia daryti nuotraukas ir filmuoti video. Kamera bus įtaisyta priešais ekrano centrą, kitoje konsolės pusėje, toje vietoje, kur dabar PSP ženkliukas.

Naujas įtaisas palaikys PlayStation HUB servisą, kurio paleidimas turėtų įvykti vienu metu su PS3 startu. Klausimas — kada tai įvyks — kaip ir anksčiau, deja, lieka be atsako...

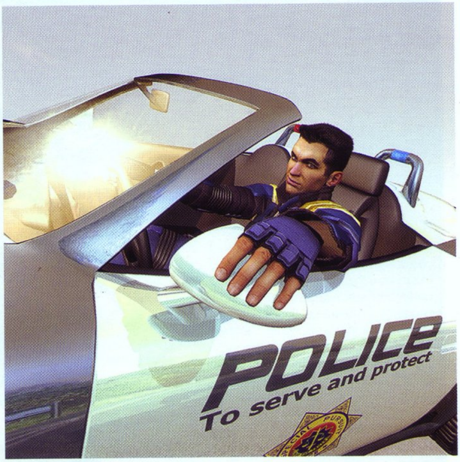


TEKKEN DARK RESURRECTION

Tekken Dark Resurrection — pirmasis garsios muštynių frančizės žaidimas, kuris pasirodys PSP. Jis remsis Tekken 5 Dark Resurrection žaidimo versija, išleista žaidimų automatams. Kaip pastebi kūrėjai, iš pavadinimo pašalintas skaičius „penki" reiškia, kad PSP savininkams verta laukti ne tiesioginio perkėlimo iš arkadų, o savarankiško žaidimo su daugybe papildymų.

Tekken Dark Resurrection pasiūlys daugiau nei 30 veikėjų pasirinkimą, bus Dragonuv ir Lili, kurie buvo pridėti Tekken 5 arkadinėje versijoje. Tarp lygių, kuriuose vyksta mūšiai, bus originalių, prie kurių pridėti nauji klimato efektai ir aplinkų objektai, ir visiškai naujų zonų, sukurtų ekskliuzyviai PSP konsolei. Žadama naujų žaidimo režimų: ir time attack, ir practice, mini-žaidimų, multiplayer. Šiuo metu projekto yra pabaigta apie 60 procentų.

PURSUIT FORCE



KŪRĖJAS: BIGBIG STUDIOS | **LEIDĖJAS:** SCEE | **DATA:** 2005-11-18 | **ŽANRAS:** VEIKSMO/VAIRAVIMO

Seniai turbūt jau niekam ne paslaptis, kad JAV ekonominiu ir pasauliniu mastu yra supervalstybė. Puikiai atsilaikiusi Pirmojo ir Antrojo pasaulinių karų metais, JAV užėmė tiesiog sveikintiną poziciją viso pasaulio akivaizdoje. Tačiau nėra nieko tobulo ir net tokia valstybė turėjo nemažai problemų. Nemažai jų išliko ir iki šių dienų. Viena iš jų — didelis nusikalstamumas miesto gatvėse. Todėl nenuostabu, kad Amerikos kino rinką prieš gerų dešimt metų užėmė kino juostos apie nenugalimus policininkus ar šiaip galingus robotus, sodinančius bet ką ir bet kaip į kalėjimą. Ką gi, dabar panašią situaciją galėsite pamatyti ir savo PSP ekrane.

Dante

Pradėti norėčiau nuo kūrėjų. Kaip ir reikėjo tikėtis, iki šiol jie visiškai pasaulyje nebuvo žinomi. Tai jų debiutas, o trumpam užbėgdamas įvykiams už akių pasakysiu, kad tikrai sėkmingas. Pamatysite sintezę tarp super–policininko ir nutrūktgalviškų gaudynių Amerikos regionuose. Iš karto pasakysiu: jums nieko daryti nereikės, už jus kalbės viršininkas ir atstovas spaudai. Jūs tik sugaudykite padugnes, išspręskite visus pavojingiausius susišaudymus ir viskas. Jei savo pareigą atliksite gerai, šefas, be galo patenkintas savimi, pasakys, kad galbūt ir verta šias užduotis patikėti jums...

O užduočių bus įvairių ir visos bent kiek originalios. Ypač PSP konsolėje. Visas žaidimas, galima sakyti, suskirstytas į grupuotes. Pirmoji — mafijozų gauja, pavadinimu Kapelio šeima (Capeli's Family). Antroji — mažą pasaulinio masto revoliuciją nusprendę sukelti kareiviai, pasivadinę Warlords. Trečioje vietoje bus pavojingi, iš kalėjimo netikėtai paspruke kaliniai Convicts. Ketvirtąsias atrakinsite žavias, bet blogas merginas, besislepiančias po žaismingu pavadinimu Vixens. Penktieji ir paskutinieji yra rytietiško kraujo Killer 66. Taip kiekvienos grupuotės segtuvą sudarys šešios skirtingos bylos. Visų sužaisti iš karto negalėsite, nes tai ribos jūsų einamosios pareigos. Žaisdami ir sodindami pavojingus niekšus už grotų kelsite savo reputaciją. Pradėsite žaidimą būdami paprasčiausiais pareigūnais, o vėliau tapsite seržantais, leitenantais... Kovoti čia tikrai bus dėl ko. Jums teks ir sudėtingos žmonių gelbėjimo operacijos, ir komplikuotos kovos su žaidimo bosais.

Dar norėčiau trumpai aptarti tai, kuo žaidimas išsiskiria iš kitų panašaus žanro žaidimų. Visų pirma — galimybė važiuojant staigiai peršokti ant priešininko mašinos ir visus joje esančiuosius išguldžius atsisėsti už vairo. Atkreipiu jūsų dėmesį, kad tai daugiausiai Pursuit Force ir darysite, tačiau dėl įvairumo čia bus ne tik automobilių, bet ir motociklų ar katerių. Visų valdymas pakankamai paprastas. Bet tai dar ne viskas. Bus momentų, kai vaizdas persikels herojui už nugaros ir turėsite pasikliauti savo kojomis bei taiklumu, nes tam tikrose vietose žaidimas trumpam pavirs į trečiojo asmens šaudyklę. Antrojoje žaidimo pusėje teks atsisėsti prie kulkosvaidžio ir skrendant virš pažeidėjų juos iššaudyti. Žinoma, bylų sprendimas nebus vienas jūsų pasirinkimas: žaisdami atrakinsite įvairius papildymus Time Trial ir kitiems režimams. Tad žaidimas tikrai intriguojantis ir įtraukiantis. Žaisti taip pat smagu, tik kartais viskas apsiverčia, ir Pursuit Force tiesiog pradeda gadinti nervus; o tai tikrai nėra gerai. Girdėjau, kad JAV versija yra kur kas kokybiškesnė ir čia tik mums, europiečiams, taip nepasisekė. Bet tai gali būti tik gandai.

Apibendrinant pasakysiu į ką, mano akimis, labiausiai panašus Pursuit Force. Tikiuosi, tai padės jums galutinai nuspręsti — pirkti žaidimą ar ne. Labiausiai man šis žaidimas asocijuojasi su kultiniu vasaros kino „blokbasteriu". Įdomus, neapkraunantis ir turintis savotiško šarmo, būdingo panašaus pobūdžio filmams (panašių žaidimų beveik nėra). Gaila, kad tokią įdomią mintį kūrėjai nusprendė išplėtoti būtent PSP konsolėje, o ne PS2. Net neabejoju, kad gerokai išplėtus žaidimo galimybes ir pritaikius jas televizoriaus ekranui išeitų tikrai kokybiškas ir gražus žaidimas. O dabar turime tiesiog gerą būdą praleisti niūrius, iš sąstingio po truputį prabundančius ankstyvo pavasario vakarus.

PIRMAS ĮSPŪDIS 94
Intriguoja ir labai maloniai nustebina.

ĮDOMUMAS 73
Labai svyruojantis — tai „veža", tai erzina.

GARSAS/MUZIKA 81
Įgarsinta gražiai, o muzika apsiriboja tiesiog keliomis gražiomis temomis.

GRAFIKA 90
Kalbant apie PSP, tikrai sveikintina kokybė.

VALDYMAS 89
Lengva priprasti, tačiau kartais sunku suprasti.

IŠVADA
Gražus, bet nemažai klaidų turintis lengvas žaidimukas, atspindintis vasaros nuotaiką ir esminius standartinio „blokbasterio" bruožus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

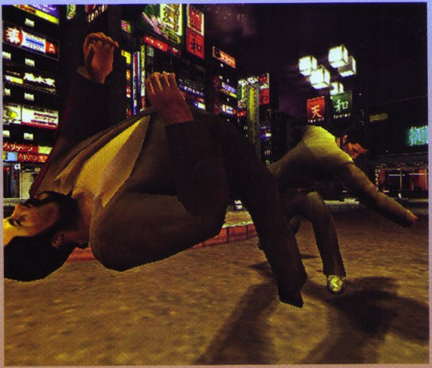
VA REITINGAS 82

ANONSUOTA PERSONA 3!

Viena geriausių (bent jau siužeto prasme) *RPG* frančizių per visą *JRPG* istoriją sugrįžta. Kompanija Atlus paskelbė, kad išskirtinai *PS2* konsolei kuria *Persona 3* projektą. Jums teks 17–mečio vaikino, kuris ką tik atėjo į naują mokyklą, vaidmuo. Tačiau jau pačią pirmą dieną jis susiduria su Shadow, gebančia iškviesti *Persona* demonus, ir pats įgauna neregėtų galių. Greitai pagrindinis herojus tampa klano lyderiu ir kartu su kitais moksleiviais Yukari Takeba ir Junpei Lori bando įveikti *Shadow*, kuri atidaro duris į paralelinį pasaulį. Žaidimo įvykiai klostosi metus, pagrindiniam veikėjui (kaip ir bet kuriam kitam moksleiviui) tenka lankyti pamokas, bendrauti su draugais ir gerinti santykius rengiantis mūšiui su *Shadow*. Įdomu, kad veikėjai gali lankyti parduotuves, vaikščioti po miestą ir net peršalti. Pagrindinis žaidimo daiktas kaip ir anksčiau liks *Persona Cards*, kurios leis iškviesti demonus. O kelių kortų derinys gali iškviesti pačius galingiausius ano pasaulio gyventojus. Žaidimo režisieriumi tapo Katsura Hashino, žinomas iš *Shin Megami Tensei III Nocturne*, o meninis direktorius — Shigenori Soejima, sukūręs veikėjus *Devil Summoner* ir *Stella Deus* žaidimams. *Persona 3* Japonijoje pasirodys liepos 13 dieną. JAV žaidimas pasirodys metų pabaigoje.

LAUMĖS JUOSTA LAS VEGE

Kompanija *Ubisoft* anonsavo naują žaidimą apie galingų didvyrių su neperšaunamomis liemenėmis žygdarbius. Jis vadinasi *Rainbow Six Vegas*, bus penktuoju projektu populiarioje *Tom Clancy* frančizėje ir pirmuoju, kuris išeis ir next gen konsolėse. Nesunku suvokti, kad šį kartą elitiniams kovotojams teks aplankyti pasaulyje išgarsėjusį „nuodėmių miestą" Las Vega, nes būtent jo prabangių viešbučių ir akinančių kazino fone vystysis plataus masto antiteroristiniai veiksmai. Žaidimą kuria Mon Realio mieste esanti studija, pasirodymas numatomas metų pabaigoje *PC* ir neįvardintose abiejų kartų konsolėse.



YAKUZA

Kompanija *Sega* anonsavo veiksmo žaidimą *Yakuza* (japoniškas variantas — *Ryu Ga Gotoku*) europietiškai *PS2* rinkai. Projektą rengia legendinis prodiuseris Toshihiro Nagoshi, kuris dalyvavo kuriant frančizę *Super Monkey Ball* ir žaidimą Virtua Striker.
Yakuza papasakos gangsterio Kiryu Kazuma istoriją. Jis ką tik išėjo iš kalėjimo, kuriame už nužudymą išbuvo 10 metų, ir dabar bando iš naujo sutvarkyti savo gyvenimą. Tačiau greitai mergina, vardu Haruka, įvilioja jį atgal į kriminalinę aplinką (oh, tos merginos!), o Kazuma tampa narkotikų siuntos, kurios bendra vertė 100 mln. dolerių, pagrobimo iš japonų mafijos dalyviu...

Žaidimas pasiūlys unikalią mūšių sistemą, kuri leidžia jungti kombinacijas į nepertraukiamą smūgių uraganą, taip galėsite susidoroti iš karto su keliais priešais. Be savo rankų ir kojų galėsite naudoti aplinkinius daiktus: kėdes, stalus, langus... Jeigu kėdė, kuria naudojotės, sulūžo — ne bėda, čiupkite į abi rankas po kojelę ir sukurkite kruviną malūną! Ir nepamirškite apie milžinišką japonų mafijos šaltų ginklų arsenalą. Kuo daugiau kovojate, tuo stipresnis tampate. Uždirbtus patirties taškus bus įmanoma panaudoti tam tikrų įgūdžių ir gabumų vystymui. Užpildę iki galo Heat Gauge juostelę, galėsite atlikti mirtiną nesustabdomų smūgių kombinaciją. *Yakuza PlayStation 2* konsolėje pasirodys 2006-ųjų metų vasarą.

NAUJAS WORLD CUP IŠ EA

Leidybinė kompanija *Electronic Arts* paskelbė, kad gavo teises išleisti futbolo pasaulio čempionato *FIFA World Cup*, kuris įvyks šiais metais Vokietijoje, oficialų žaidimą. Projektas pasirodys visose platformose, net ir *Xbox 360* bei mobiliuosiuose telefonuose, balandžio mėnesį, kurį laiką iki realaus čempionato, startuosiančio birželį. Apie sandėrio finansus neskelbiama.
Naujajame *EA Sports* žaidėjų lauks tradicinis populiariai *FIFA* frančizei „geimplėjus", kurį paįvairins 12 oficialių čempionato stadionų ir jo atrankos turų, 127 jame dalyvaujančios nacionalinės komandos ir apie šimtas ryškiausių licencijuotų žaidėjų su asmeninėmis animacijomis siekiant didesnio tikroviškumo. Žaidimas kuriamas *EA Canada* vidinės studijos pastangomis.

FORBIDDEN SIREN 2

Sony Computer Entertainment Europe **paskelbė, kad vieno grėsmingiausių interaktyvių psichologinių trilerių** *PlayStation 2* **konsolei tęsinys pasirodys šių metų vasarą.**

Žaidimo *Forbidden Siren 2* veiksmas vyksta mūsų dienomis Yamijima saloje, netoli Japonijos. Į salos krantą išmeta gelbėjimo valtį, kurioje — keli išgyvenę siaubingą laivo skendimą žmonės. Išsigelbėję dar nežino, kad prieš 29 metus Yamijima dėl povandeninio kabelio nutrūkimo liko be elektros ir ryšių. Per vieną naktį visi salos gyventojai pradingo be pėdsakų. Dėl to Yamijima ir gavo savo baisų vardą — Tamsos Sala.

Kiekvieną naktį saloje skamba kurtinantis sirenos staugimas, kuris prikelia gyvus numirėlius Shibito ir tamsos žmones Yamibito. Išsigelbėjusiems teks įminti mistinių įvykių seką ir išgyventi.

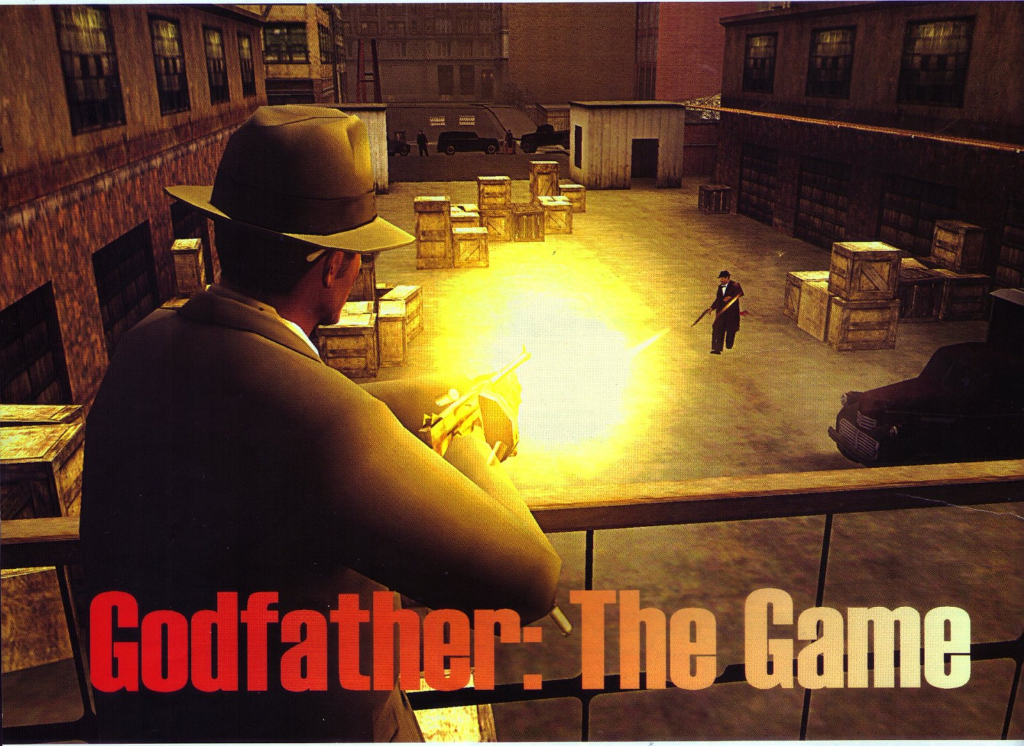
Kovoti su Shibito ir Yamibito galima tik pasinaudojus šviesa. Pastarieji labai bijo ryškios šviesos, o išvengti Shibito galima, atvirkščiai, tik tamsoje, pavyzdžiui, sudaužius žibintą ir metus kokį daiktą į šoną, kad priešai būtų suklaidinti. Aišku, žaidėjo ir pagrindinių veikėjų arsenale ne tik šviesa, bet ir ginklai. Be to, galima naudotis automobiliais ir jais išterlioti nelabuosius žemėje.

Orientuotis saloje bus galima dėl patogaus žemėlapio. Jeigu žaidimas pernelyg sudėtingas, arba, atvirkščiai, susikaupė per daug adrenalino kraujyje, galėsite pakeisti sudėtingumo lygį. Tiems žaidėjams, kurie nėra pažįstami su pirmąja *Forbidden Siren* dalimi, numatyti pasakinėjimai, kaip elgtis vienu ar kitu atveju, ką veikti su tam tikrais objektais. Jeigu esate pernelyg bailūs, galima įjungti perspėjimo sistemą, kuri laiku informuos apie priešų pasirodymą. Kūrėjai žada, kad žaidimo valdymas bus intuityvus ir suprantamas tiek, kad būtų galima pasinerti į nerimą jau po pirmojo *Forbidden Siren 2* paleidimo.

Projekto darbams vadovauja žinomas japonų prodiuseris Keiichiro Toyama (*Silent Hill* frančizės žaidimai). Kūrime dalyvauja ir pirmosios dalies vykdantysis prodiuseris Takafumi Fujisawa. Geresnėmis grafinėmis technologijomis kūrėjai pasistengė sukurti žaidimo atmosferą dar labiau slegiančią ir atkartoti garsų, šiurpulį keliantį japonų siaubo filmų stilių.

Liks *Forbidden Siren 2* žaidime ir unikali galimybė stebėti „geimplėjų" gyvulių ir net numirėlių akimis. Bet norint stebėti iš šalies, kaip herojus puola piktųjų dvasių gaujos, reikia turėti labai tvirtus nervus.

Kraują stingantis *Forbidden Siren 2* pasirodys išskirtinai *PlayStation 2* konsolėje 2006–ųjų metų vasarą. Geriau neišjunkite šviesos...



Godfather: The Game

Žaidimų apie mafijos šiokiadienius pasirodydavo ir anksčiau, bet tik dabar kūrėjai pasiekė kultinį mafijos žanro kūrinį — filmą „Krikštatėvis“. Filmas yra to paties pavadinimo Mario Pjuzo romano ekranizacija, bet suprantama, kad šiuolaikiškas pasaulis yra labiau žiūrintis negu skaitantis, todėl naujo Electronic Arts žaidimo pagrindą ir sudaro filmas, o ne knyga. Taigi turime eilinį žaidimą filmo motyvais.

Žaidime išvysime beveik visus filmo veikėjus: patį Doną Vito Korleone, Sonni ir Maiklą Korleoną, Dono patarėją Tomą Hegeną, gangsterius Luką Brasi, Pauli Gatto bei Monką Malone; atrodys jie lygiai taip pat, kaip ir filme (išskyrus Maiklą, kadangi žaidimo kūrėjams nepavyko susitarti su jo vaidmenį atlikusiu Al Pačino). Nepaisant to, kad filmas buvo sukurtas prieš 34 metus, dalį veikėjų dar ir įgarsino tie patys aktoriai; greičiausiai žaidime išgirsime Marlono Brando balsą, kuris, nors mirtinai sergantis, dar spėjo įgarsinti žaidime dalį Krikštatėvio frazių). Tačiau liūdna naujiena yra ta, kad žaisti už visus šiuos veikėjus jums niekas neleis.

Žaisti teks už jauną italų kilmės amerikietį, kurio tėvas, lojalus Korleone klanui, kažkada buvo nužudytas konkuruojančios „šeimos“ narių (beje, iš viso mafijos „šeimų“ žaidime yra 5: Corleone, Tattaglia, Cuneo, Barzini ir Stracci; pradžioje kiekvienai priklauso savas miesto rajonas). Štai dabar išaugusiam sūneliui atėjo metas grąžinti skolą. Nors užsiims mūsų veikėjas ne vien tik sąskaitų suvedinėjimu. Jo pagrindinis tikslas — atliekant „šeimos“ užduotis, keliant savo reputaciją ir įgūdžius padaryti karjerą — nuo paprasto gangsterio iki naujo Korleone klano „krikštatėvio“.

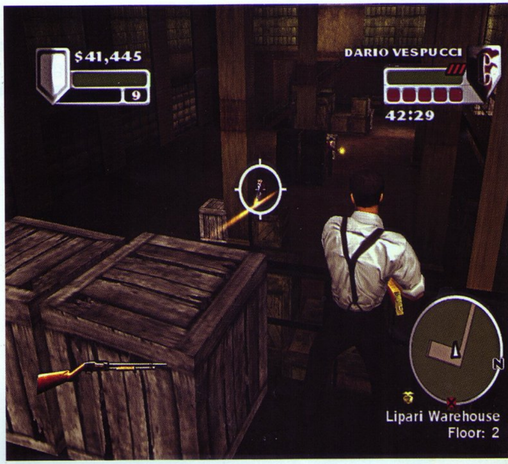
Nors žaidimas priskiriamas action/adventure, jame yra ryškių RPG elementų: kaupiami taškai, konvertuojami į tobulinamus įgūdžius, detali veikėjo generavimo sistema. Įgūdžiai dalinami į 5 kategorijas: kovos (kurios žaidime bus daug, o šių įgūdžių

tobulinimas leis ne tik smūgiuoti stipriau, bet ir ilgiau prilaikyti auką smūgiuojant kita ranka), šaudymas, sveikata, greitis ir street-smarts — galimybė užsiimti nusikalstama veikla gatvėse neatkreipiant policijos dėmesio. Kas dėl veikėjo generavimo, čia jūs galėsite pasirinkti jo išorę su retai kur sutinkamu detalizavimo laipsniu, net atskirus veido bruožus, odą. O štai rūbus iš pradžių gausite sudėvėtus — nors lauke jau ir ne Didžioji depresija, bet 1945–ieji metai, ir vaikinai iš gatvės, net ir dirbantys Donui Korleone, negali sau leisti prabangos. Kostiumų geriau įsigyti vėliau.

Karjera, t. y. visas „geimplėjus", turi nemažai bendro su Grand Theft Auto: galimybė stabdyti mašinas tiesiog gatvėje, išmesti vairuotojus ir važiuoti toliau savo reikalais. Nors siejimas su siužetu šiuo atveju yra didesnis nei GTA, galimybių spektras labai platus. Jūs galite reketuoti, plėšti bankus ir parduotuves, rinkti duoklę dėl azartinių žaidimų, perpirkinėti svetimą verslą (naudojantis ir kitomis įtikinimo priemonėmis, ne tik pinigais), atlikti „šeimos" užduotis dalyvaujant operacijose, pervežant tam tikras prekes ar žmones (aišku, vien taksisto darbu reikalas neapsiribos), užtikrinti apsaugą ir t. t. Žaidime bus pristatyta didžioji Niujorko: dalis, italų rajonas, Bruklinas, Midtaunas ir „Pragaro Virtuvės" rajonas.

Toli gražu ne visi veikėjai, sutinkami misijose, bus pasirengę padėti, bendradarbiauti. Bet dėl to žaidime ir egzistuoja platus įtikinimo priemonių arsenalas. Ne, iš karto žudyti nebūtina, galų gale, tiesiog neprotinga: numirėliai negali mokėti duoklės ir dirbti jums, be to, policininkai irgi vargu ar bus patenkinti žudynėmis jų rajonuose. Nesukalbamam parduotuvės savininkui galima pradžiai sudaužyti vitriną, o paskui kaip reikia pasidarbuoti su juo pačiu — kumščiais, kojomis ir beisbolo lazdomis. Sumušti žaidime galima įvairiai, pavyzdžiui, svaidyti į sieną, supažindinti galvą su grindimis, išmesti pro langą, tramdyti kojomis... Žodžiu, jei netyčia užsuko pacifistas, rekomenduoju jam greičiau pasišalinti — toliau bus dar blogiau.

Tam tikrose situacijose viso to neužtenka arba nuosaikesniems metodams tiesiog nėra laiko, tuomet žudynių neišvengsi. Žudyti žaidime irgi galima įvairiai, o žiaurūs susidorojimo būdai tik sveikintini. Nepamirškime, kad mes — mafija, ir mūsų privalo bijoti. Tad jeigu tiesiog nušausite ką nors iš tolo, tai pakels jūsų reputaciją



labai nežymiai. Daug „kiečiau" bus iš pradžių šauti priešui į vieną koją, priversti jį nukristi ant kelių, prieiti ir iššauti jam tiesiai į veidą. Arba, sakykim, pasmaugti. Šia prasme pasiseks konsolių ir valdymo pultelių su vibracija savininkams — jie galės pajusti silpstančius aukos širdies smūgius savo rankomis! Iš vienos pusės labai „kieta", o iš kitos — kaip pačiam po tokių žaidimų maniaku netapus...

Nors spręsti visas problemas tik prievartos būdu visai nebūtina. Daugelyje atveju diplomatinis sprendimas gali būti ne mažiau efektyvesnis, arba net daugiau — įvertinus, kad jūsų veiksmai žaidime nelieka be pasekmių, už žiaurumą, o ypač nužudymus, gali atsirasti keršytojų — tiek iš konkuruojančio klano, tiek iš policijos. Nedraugišką policijos susidomėjimą jūsų asmeniu parodo „heat" parametras — čia vėl matoma paralelė su GTA. Policininkus galima papirkinėti, žudyti. Tačiau nereikia šiuo atveju perlenkti lazdos. Tradicinė mafija remiasi ne tik baime, bet ir pagarba; klasikinis Donas turi būti griežtas, bet teisingas — tiek, kiek tai yra priimta mafijos aplinkoje.

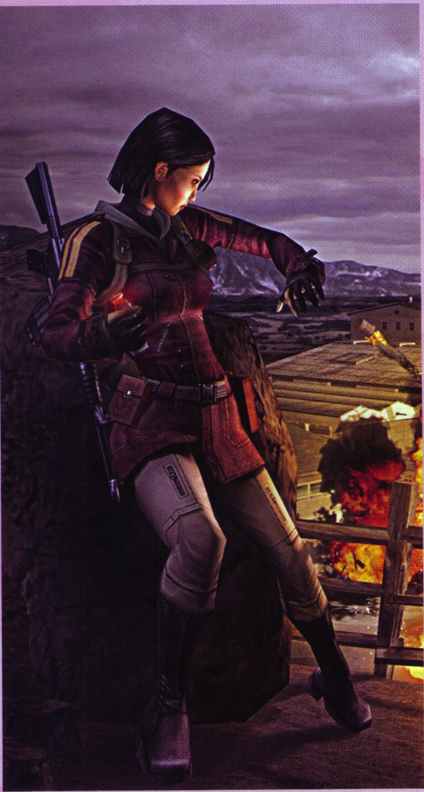
Žaidimo grafikos su filmu, aišku, nesupainiosi (ypač jei kalbama apie „geimplėjų"), bet jos paliekamas įspūdis visai neblogas.

Nors mašinas galima buvo sukurti detaliau, tačiau žanras nėra lenktynių. Veiksmas vyksta ir gatvėse, ir pastatų viduje; perėjimas sklandus, o žmonės, persekiojantys jus gatvėje, lengvai įsiverš paskui į namą, iš kurio galima šaudyti pro langą į gatvę (arba išmesti priešą ir žiūrėti, kaip jis pradės sprukti, jei, aišku, atsikels). Gražiai atrodo ugnis ir sprogimai. Suprantama, neapsieita ir be kraujo.

Godfather: The Game pasirodys jau visai netrukus, šių metų kovo mėnesį, PlayStation2, PSP, Xbox, PC ir Xbox360 platformose.

ŽAIDIMŲ MERGINOS IR MOTERYS

Pavasario pradžioje ir šiemet išskirtinį dėmesį skirsime žaidimų herojėms — merginoms ir moterims. Tiesa, praėjusiais metais ryškių žvaigždžių nebuvo daug, tačiau keletą herojų tikrai verta prisiminti, papasakoti apie labiausiai laukiamą heroję, kuri, galima sakyti, būtent ir pradėjo moterišką liniją žaidimuose.



JENIFER, MERCENARIES

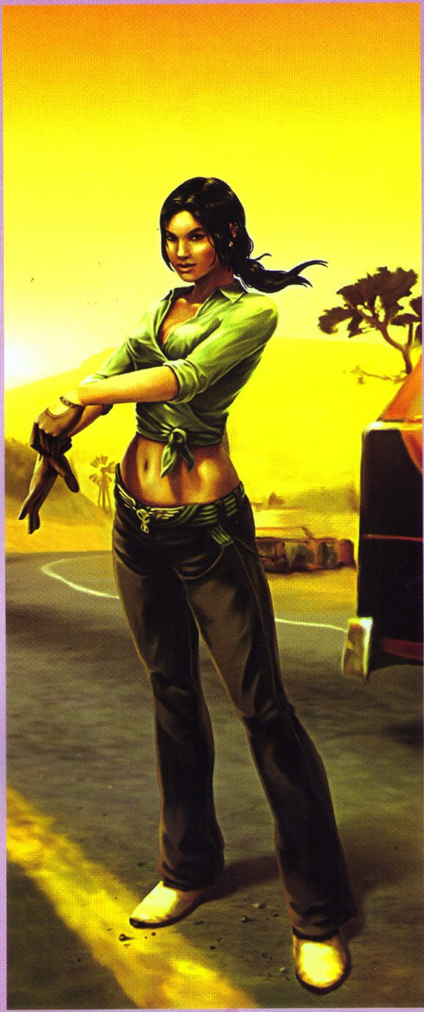
Vieno iš pirmųjų praėjusių metų žaidimo, netikėtai pasirodžiusio iš amžinosios „Žvaigždžių karų" tvirtovės *LucasArts*, herojė. *Mercenaries* pateikė unikalų darbą pasinaudodami geriausiomis „laisvo veiksmo" žaidimo tradicijomis ir suteikdami jam karinį atspalvį. Jenifer Mui — viena iš trijų samdinių herojų, kuriuos galima pasirinkti žaidime. Tai protinga azijietė, mokanti keletą kalbų ir kovoje naudojanti ne jėgą, bet slaptumą. Ji gali priartėti prie priešų pajėgų iš užnugario nesukeldama aliarmų. Labai taikli snaiperė.

ASUKA, TEKKEN 5

Asuka Kazama (Jin Kazama pusseserė), viena iš trijų naujų penktosios Tekken serijos veikėjų, nėra tipiška Japonų moksleivė. Ji bebaimė, techniška ir drąsi kovotoja, savo stiliumi primenanti Jun Kazama. Ir dar — ji nesišypso. Niekada. Nuo pat mažens herojės tėvas ją mokė tradicinių kovos menų. Iš prigimties Asuka labai karštai tiki teisingumu ir nuolat įsimaišo į kokias nors gatvių kovas siekdama padėti nekaltiems. Geležinio Kumščio turnyre herojė nusprendė dalyvauti siekdama atkeršyti niekšui Feng Wei, užpuolusiam jos tėvo mokyklą ir sumušusiam tiek patį dojo, tiek mokinius. Tačiau net ir pasiekusi savo tikslą herojė lieka turnyre šiaip sau, „pasilinksminti".

CARLA, FAHRENHEIT

Carla Valenti — pagrindinė žaidimo herojė. Niujorko policijos detektyvė, labai rimtai žiūrinti į savo darbą ir įdedanti daug pastangų. Ji gyvena bute, ramiame rajone, priešais kaimyną gėjų Tommy, kuris mėgsta burti Taro kortomis. Iš prigimties smalsi ir siekianti užbaigti pradėtą darbą, Carla stengiasi įsigilinti ir išsiaiškinti, rodos, neišsprendžiamas bylas, kurių viena ir yra paslaptingos žudynės ir Lucas Kane ieškojimas, pasibaigęs netikėtai. Viena iš jos problemų, su kuria teko (ar dar teks) susidurti žaidėjams — klaustrofobija. Uždaros erdvės kelia herojei paniką ir jai reikia padėti susikoncentruoti tolygiai kvėpuojant.



ANGEL, TOTAL OVERDOSE

Karštoji meksikietė, pagrindinio žaidimo niekšo Ceasar Morales vairuotoja ir padėjėja. Būtent su šia mergina daugiausia tenka bendrauti pagrindiniam herojui Ramui. Jam ji patinka, tačiau tuo pat metu ji yra priešo pusėje, ar ne? Jos istorija ir padėtis išties painoka; žaidimo eigoje tenka išsiaiškinti, kurioje pusėje ši chica yra.

SETSUKA IR TIRA, SOUL CALIBUR III

Iš trijų naujų pastarosios *Soul Calibur* serijos veikėjų, dvi yra merginos. Ir labai skirtingos. Setsukos išvaizdą galima pavadinti „mišiniu tarp geišos ir širdžių damos". Ji kovoja naudodama *iaito*, japonišką kardą, paslėptą skėtyje. Jos naudojamas kovos stilius laido ir išnaudoja šio kardo greitį. Ši technika pagrįsta ne kapojimu, o staigiu kardo ištraukimu ir paslėpimu. Daugelio naujų serijos žaidėjų manymu, ši herojė yra per stipri, nes joje jungiasi greitis ir jėga, tad valdoma *DI* ji nesunkiai gali nugalėti net ir labiau patyrusį žaidėją.

Antroji veikėja, Tira, dar įdomesnė ir dar labiau netradicinė. Tiros nuotaikos nuolat šokinėja nuo ypač linksmos iki depresiškai liūdnos. Net mažiausia priežastis gali jai sukelti ryškių emocijų svyravimų. Ji viena iš šešių veikėjų, kuri gali naudoti *Soul Edge* kaip galutinį ginklą. Apie jos pirminį ginklą — aštriabriaunį lanką — nieko per daug nežinoma. Tiksliausias jo pavadinimas verčiant į lietuvių kalbą būtų „geležinis smaugėjas". Naudojama kovinė disciplina taip pat savita ir neturinti atitikimų, pavadinta tiesiog „mirties šokiu".

ANYA, STOLEN

Anya Romanov — daug žadėjusio, tačiau silpnai ir, blogiausia, trumpai pasirodžiusio žaidimo *Stolen* pagrindinė herojė. Ji yra geriausia *Forge City* vagilė, ginkluota aibe pažangios technologijos ginklų ir prietaisų. Vienas jų gali atlikti net septynias skirtingas funkcijas: žiūronų, fotografuoti, sekti priešus ir pan. Herojė yra reta vagilė, savo darbe nežudanti žmonių. Tai nėra etiniais sumetimais paremtas sprendimas, tai profesionalumo lygis. Tad žaidime ir norėdami priešų negalėsite nužudyti. Na, o herojės judesiai ir plastika labai primena *Catwoman*.

FARAH, PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Farah yra nuostabioji Maharadžos duktė. Kai jos tėvo karalystę Indijoje užpuolė Princo tėvas, ji buvo pagrobta persų ir pargabenta kaip vergė. Ji taip pat yra viena iš kelių išgyvenusių ir nepakitusių žmonių po Laiko Smėlių išsiveržimo dėl savo medalio. Pradžioje ji nekenčia Princo ne tik dėl Indijos užgrobimo, bet ir dėl to, kad jis išleido Laiko Smėlius. Pirmojoje *Sands of Time* dalyje jie buvo priversti dirbti kartu, kad ištaisytų Princo klaidą ir užtikrintų, kad Viziris nepasinaudos Smėliais savo piktiems tikslams. Farah ir Princas bendradarbiavo ir labai suartėjo, nors apie tai nė vienas nekalba. Ši įtampa, kaip ir galima tikėtis, pagaliau peraugo į romantiką. Tačiau praėjusioje dalyje princesė nepasirodė, ją buvo galima išvysti tik animaciniuose intarpuose. O šioje, *The Two Thrones*, vėl sugrįžo, tačiau ji Princo nebepamena, bet sutinka vėl padėti nugalėti Vizirį. Prieš visus šiuos nutikimus princesė skyrė daug dėmesio žinių paieškai, domėjosi politika ir istorija bei lavino savo kovos įgūdžius. Labiausiai jai patiko ir iki šiol patinka lankas. Gracinga ir greita, nors ir nemokėdama Princo akrobatikos, Farah puikiai sugeba pasirūpinti savimi.

EVA, METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Dabar sugrįžkime trumpam į mįslingą, bet tuo pačiu ir žavintį *Solid Snake* pasaulį, kur pilna intrigų, dar neišsisklaidžiusios filosofijos ir suktų paslapčių. Visi prisimenate, kad trečiojoje žaidimo dalyje į vieną iš tokių pateko ir žavingoji Eva. Elegantiška, paslaugi ir daug žinanti, ji pradeda stipriai įtakoti Sneiko istoriją anapus šaltojo karo. Iš pirmo žvilgsnio ji atrodo nepaprastai trapi ir pažeidžiama. Švelniose rankose ginklas atrodo su nepaaiškinama ironija, tačiau tas pats ginklas jos rankose ne kartą iššauna. Kūrėjai puikiai sukūrė merginos įvaizdį, kuris padeda žaidėjams įsijausti į žaidimą, išgyventi viską, ką patiria Sneikas. Atsižvelgiant į žaidimo trukmę, kuri siekia septyniolika valandų, galima tik stebėtis, kaip kūrėjai profesionaliai suteikė Evai tokią didelę ir atsakingą reikšmę. Ilgainiui viskas pradeda atrodyti kaip nesibaigiantis sapnas, kur viskas gali bet kada sugriūti. Sneikas stengiasi išsaugoti ją, gina ir aukojasi dėl jos. Atiduoda visą save, tuo tarpu mergina nesako nė pusės to, ką slepia giliai savyje. Niekas nežino, kas ji, niekam nerūpi — atrodo, kad čia salygas diktuoja pagrindiniai veikėjai. O Eva, nors ir gavusi antrojo plano vaidmenį, jį atlieka puikiai; pačioje pabaigoje, atskleidus visas kortas, išryškėja dramatinis epizodas, kuris šnibždėte šnabžda, kad tai — vienas geriausių visų laikų žaidimas.

LARA KROFT

Apie naująją Larą Kroft turime išties džiugių naujienų. Pirmiausia — naujojo garsiosios herojės fizinio įasmeninimo pasirodymas. Kompanija *SCi* pristatė naują savo frančizės *Tomb Raider* veidą. Per artimiausius dvejus metus garsią kapų grobikę įasmenins 20–metų modelis Karima Adebibe iš Londono. Dabar jos laukia sudėtinga pasiruošimo programa: kad taptų tinkama Laros Kroft atstove Žemėje, t. y. atrodytų ir elgtųsi kaip seksbomba, veiksmo herojė ir grafaitė, jaunai merginai būtina „pereiti" *SAS* išlikimo kursą, išmokti naudotis pusiau automatiniais ginklais, sustiprinti savo archeologijos žinias bei privačiai pasimokyti oratoriaus meno bei gerų manierų. Po to, kai Karima bus pasirengusi, prasidės jos tikrasis žvaigždės gyvenimas: pasauliniai turai, nuolatiniai filmavimai žurnalams, dalyvavimas televizijos laidose, interviu, bendravimas su fanais, viešieji renginiai ir t. t.

Taip pat išsamiau galime pristatyti ir patį *Tomb Raider: Legend* žaidimą. Nors *Crystal Dynamics* nelepina mūsų būsimo žaidimo siužeto smulkmenomis — patys suprantate, atskleisti nuotykinio žaidimo siužetą, reiškia panaikinti bet kokį įdomumą — tačiau kai kas žinoma. Praėjus keleriems metams po pirmosios (taip, ne šeštosios!) dalies įvykių, Lara išsirengia į eilinę kelionę, kurios tikslas — senovinio artefakto paieškos (kas abejotų), tačiau tamsi praeitis persekioja ją, ir anksčiau ar vėliau ji būtinai susitiks su savo senais priešais, kurie panorės jai sutrukdyti. Sunkiose kelionėse Larai padės naujas pažįstamas Zipas, kuris iš šilto kambario, prikimšto moderniausia technika, vadovaus jos veiksmams ir perspės apie galimus pavojus.

Naujausioje dalyje bus sugrįžta prie senojo „geimpléjaus", ir nesėkmingas eksperimentas, verčiant žaidimo atmosferą į kvestinę, neturėtų pasikartoti. Vietoj to mums siūlo visiškai pagerintą originalaus *Tomb Raider* „geimpléjų", pagardintą naujamadiška grafika, daugeliu naujų kūno judesių, naujomis galimybėmis ir mįslėmis.

Jeigu salyginai padalintume *Tomb Raider* žaidybinį laiką, jame galima išskirti tris dalis. Pirmoji — neįmanomų akrobatinių judesių atlikimas, kurių dėka galėsime patekti į pačias netikėčiausias vietoves; antroji — galvosūkių sprendimas ir senovinių mechanizmų paslapčių įminimas; trečioji — susišaudymai su priešais. Visi šie momentai sulaukė žymaus patobulinimo.

Akrobatinis elementas jungia firminius Laros judėjimo ypatumus, bet lanksčiau. Šį kartą pagrindinė veikėja „turi" tokį judesių kiekį, kad Persijos Princas, palyginus su ja, atrodo kūdikis. Seni geri judesiai, tokie kaip skrydis kregždute ir įspūdingas, bet visiškai bereikalingas stovėjimas ant rankų pasiliks, bet jų gretas papildys nauji, kurių kombinacijas dar teks įminti. Dėl įvairovės buvo pridėti ir interaktyvus videointarpai, kur žaidėjui reikiamoje vietoje ir reikiamu laiku reikės spaudinėti karštą mygtuką, o Larai teks vargti ir viską daryti pačiai. Be to, kūrėjai nepamiršo pasirūpinti ir įvairiausiais įspūdingais Laros mirimo variantais.

Žaidimo arsenalas neturėtų jus kažkuo nustebinti. Vis tie patys du revolveriai, šaudantys nesibaigiančiais šoviniais, daugelis kitų, taikesnių, bet dėl to nemažiau efektyvesnių ginklų. Taip pat verta pažymėti, kad mes galime pakelti bet kurį

nukauto priešo ginklą (tai bus žmonės, samdiniai), bet ne vien tik jais galėsime remtis. Jei būsime priversti stoti į artimą mūšį, galėsime deramai atsikirsti. Keli galingi kombo smūgiai padės mums. Technikos sąrašą papildys firminis skaitmeninis žiūronas su tolimos analizės įrenginiu, rodančiu detalią informaciją apie visus žemėlapyje esančius objektus. Niekur nedingo ir stebuklingas žibintas, automatiškai įsijungiantis tamsoje, ir universalus magnetinis užgrobtas, kurio dėka galima užsikabinti prie bet kurio metalinio (ir iššaukiančiai blizgančio) elemento.

Išsisaugojimų bet kurioje vietoje nesulauksite — mūsų laukia sena, erzinanti pirmosios dalies checkpoint'ų sistema. Inventorius žada būti paprastas — dvi juostelės ir greito priėjimo prie gabumų meniu. Nieko nereikalingo, viskas po ranka.

Nepaisant to, kad žaidimas vienu metu kuriamas *PSP, PS2, XBOX, XBOX 360*, kiekvienoje platformoje Tomb Raider atrodys unikaliai. Žaidime bus panaudotas patobulintas ankstesnių *Crystal Dynamics* projektų varikliukas. Kartu su šiuolaikišku varikliuku tapo prieinamos ir kai kurios išdaigos: Lara, vaikščiodama labai dulkėtomis ir nešvariomis vietovėmis, galės išsipurvinti, o įvertinant visas lokacijas, kuriose jai tenka atsidurti, nesunku suvokti, kuo gali pavirsti mūsų gražuolė veikėja. Tačiau procesas yra grįžtamasis — kelios maudynės vaizdinguose kriokliuose, ir prieš mus nauja, atsigaivinusi ir švari herojė. Tikiuosi, atkreipėte dėmesį į pokyčius, kurių sulaukė Laros išorė dėl geidulingų vaikinų iš *Crystal Dynamics* kaltės? Mergina tapo dar lieknesnė, seksualesnė, veido išraiška dar rimtesnė, o balsas liko toks pat švelnus. Kam teko šokinėti nuo uolų ankstesnėse frančizės dalyse, turbūt pamena malonų garsą „Oo–oh", už kurį atsako jauna aktorė Reičel Vejz, žinoma iš vaidmens filme „Mumija".

Mes, kaip ir daugelis kitų žaidimų gerbėjų, tikimės, kad ši Laros nuotykių dalis įsimins mums kaip Legenda. Ir įsimins ne todėl, kad žaidimas pasižymės kažkuo antgamtišku, neįprastu, o tik todėl, kad jis reikš Kapų Grobikės atgimimą. Pralenkti savo pirmtakų sėkmės ji negalės, tuo labiau įvykdyti revoliuciją, tačiau galės deramai save parodyti ir kompensuoti kažkada puikios kompiuterinės frančizės praradimo jausmą. Laukti liko visai nedaug — žaidimo pasirodymas numatomas 2006–ųjų metų balandį.

Išaušo vaiskus rytas. Saulė palaipsniui pasiekė zenitą ir apčiuopė savo spinduliais visą papėdę. Tačiau ten jau nieko nebebuvo. Tik aštrus kardas, įsmeigtas iki pusės į nelygią žemę. Kriaunos suskilinėjusios, o aštriais ašmenimis tekėjo neseniai pasibaigusio lietaus lašai. Ir kraujas. Maišydamasis su tyru vandeniu, kraujas greitai slydo ašmenimis, drėkino žemę. Kartais mirtis ateina tyliai.

Mirtingiesiems įeiti draudžiama

Onimusha: Dawn of Dreams

Kūrėjas: Capcom

Leidėjas: EA Games

Data: 2006-02-24

Žanras: FPS

Platformos: PS2

Dante

Nobunagai pasitraukus į amžinų kančių karalystę, atėjo laikas taikai. Visi linksminosi, šurmuliavo ir kitokiais būdais stengėsi išreikšti savo džiaugsmą. Bet niekas dar nežinojo, kad netrukus visą Japoniją pavergs nauji blogio pranašai, kuriems vadovauja Hideyoshi. Žinoma, šįkart demonų ir apsėstųjų gvardijos vienas pra-

Šiuo metu Onimusha yra toks žaidimas, apie kurį nežinoti konsolių turėtojams yra didžiausia gėda. Pasibaigusi pirmų dalių trilogija, kurioje buvo iš visų įmanomų perspektyvų parodyta Japonija valdant lordui Nobunagai, jau spėjo apskrieti visą pasaulį ir visiems regionams pranešti apie save. Bet nutraukti tokią sėkmingą seriją dabar būtų tikrai netaktiška, juolab kad Onimusha 3 pabaigoje metama aiški užuomina apie tęsinio pasirodymą. Ir išsipildė. Vieni sako — su kaupu. Kiti prieštarauja. Treti iš viso tyli. Kuriais tikėti? Metas sužinoti.

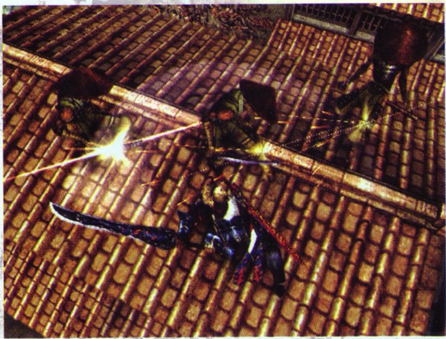
keiktasis nesudarys, jam talkins dar keturi pavojingi ir savotiški bendražygiai. Luisas — paslaptingas magas, Hideyoshi vardu narpliojęs Genmos paslaptis ir vykdęs daugybę eksperimentų su žmonėmis. Mitsunaris — stiprus ir negailestingas burtininkas, dešinioji Hideyoshi ranka. Munenoris, glaudžiai susijęs su Jubei, taip pat puikiai išmanantis Yagu kovos techniką ir slaptas genties galias. Likusių tamsos gvardiečių nevardinsiu, nes tai gali atskleisti lemtingus siužeto vingius.

O dabar, kai žinote su kuo turėsite reikalų, galiu šiek tiek užsiminti ir apie istoriją. Praėjus kuriam laikui po Nabunagos mirties, savo kelią šlovės spindulių link pradėjo Hideyoshi, tačiau jis pasiruošęs kur kas geriau, nei prieš jį buvę. Surinkęs fatališką palydą, demonas ketina paversti pasaulį amžinu numirėlių fabriku. Tam jis naudoja daugybę apsėstų

vyšnios vaismedžių, kuriuose įkalintos nerimstančios sielos. Tačiau tai tik vienas menkas žingsnelis milžiniškame Hideyoshi plane. Čia iš niekur atsiradęs Soki, The Oni of the Ash (toliau tekste tiesiog — Soki) pradeda simbolinį pasipriešinimą. Ir niekas net nenutuokė, kur sugebės nuvesti visą karo imperiją paprasčiausias karys.

Žinoma, atsižvelgiant į tai, kad priešų gretas sudaro bent penki stiprūs ir labai siužetinei linijai svarbūs pagrindiniai personažai, šviesiųjų pusėje taip pat padaugėja veikėjų ir netrukus maištininkai sukuria savo klaną. Pagrindiniam personažui Sokiui talkins mažas ir be galo nuoširdus Minokichi. Jis net nėra žmogus, tiesiog ant savotiškos virvės nuolat kabantis vaikas, galintis Soki ir jo būsimus draugus perkelti į jau aplankytas teritorijas arba labai milžinišką Dark realm. Beje, užbėgdamas įvykiams už akių skubu pranešti, kad šį kartą „Tamsos karalystė" bus viena, tačiau ją sudarys net 100 kai kur panašių, kai kur skirtingų aukštų. Po dešimties pereitų aukštų gausite ką nors vertingo. Iš pradžių tai bus įvairūs gėrimai sveikatai ar Onimushos galioms atstatyti, bet vėliau prizų vertė didės. Ir gana smarkiai. Kas laukia jūsų perėjus visus šimtą kambarių, sužinosite patys. Galiu tik pasakyti, kad kovoti tikrai yra dėl ko, todėl nenuleiskite per anksti rankų.

Grįžtant prie pagrindinių teigiamų veikėjų, taip pat išaiškėja ryškus penketas: Jubei, Tenkai, Roberto ir Ohatsu. Penktasis ir paskutinis yra pagrindinis herojus Soki. Tiesa, karys anksčiau buvo žinomas kitokiu vardu ir pavarde, bet tai herojui sukelia nemalonių prisiminimų ir jis kaip įmanydamas stengiasi atpirkti savo praeitį. Pirmoji prie jūsų iš pažiūros bereikšmio žygio prisijungs Jubei. Taip, teisingai, Onimusha 2: Samurai's Destiny žaidime toks buvo pagrindinio herojaus samurajaus vardas. Čia Jubei — mergina. Tiesa, kur kas jaunesnė ir naivesnė už Soki, bet labai savita. Vienos merginos akies viduryje degs raudona ugnelė. Anot jos, tai — demono akis. Speciali Yagu kaimo atstovų ypatybė. Tarp kitko, žaidimo eigoje galima sužinoti, kad Jubei nėra tikrasis merginos vardas. Kaip paaiškėja vėliau, tai savotiškas titulas, suteikiamas stipriausiam kaimo kariui. Tenkai — paslaptingiausias ir ypač daug siužetui bei pačiai Onimushos istorijai įtakos turintis personažas. Sužaidę visą ketvirtą Onimushos dalį, gerbėjai supras, kas Tenkai yra iš tikrųjų. Nežinantiems herojus paliks kitokių, ne mažiau teigiamų emocijų. Veikėjas tylus ir daug apie save neatskleidžiantis. O to ir nereikės — istorija visą laiką nesitelks virš jo ir jau netrukus jūsų dėmesį pelnys kiti, reikšmingumu neatsiliekantys herojai. Likusieji du — Roberto ir Ohatsu. Roberto yra ispanas, tačiau moka japoniškai. Iš kitų išsiskiria savo milžiniškomis rankomis, kurias eksperimentų metu sukūrė Luisas. Savo nepaprastai galingomis rankomis Roberto gali išlaužti duris, kurių atidaryti niekaip nepavyks kitiems, be jokių ginklų į skutus suplėšyti priešus ar kurti labai lėtas, bet triuškinančias kovos kombinacijas. Jei nekreipsime dėmesio į rankas, Roberto atrodo gana inteligentiškai: skaito Šekspyrą (nors nieko nesupranta), puikiai moka dvi skirtingas kalbas, gali



būti puikus pašnekovas. Paskutinioji — Ohatsu — stipriai susijusi su pačiu Soki ir jo nemalonia praeitimi. Kartu jie tarnavo, kartu kariaudavo. Ohatsu vienintelė naudos šaunamuosius ginklus. Tuo pačiu ji bus nepakeičiama kautynėse per nuotolį. Beje, šioje dalyje įvyko šioks toks pasikeitimas, ir veikėjai lankų ar alternatyvių šaunamųjų ginklų su savimi neturės. Trumpiau tariant, kardas, rankos arba

šaunamieji. Rinktis jums. Aptariau tiek šviesiųjų, tiek tamsiųjų divizionus. Tiek daug pagrindinių herojų Capcom šįsyk pateikė ne veltui. Kiekvienas parinktas šviesusis turės tam tikrų sąsajų su kažkuriuo iš tamsiųjų. Taip ir susidarys priešpriešinės poros. Kiekvienam savo. Įdomu tai, kad visi herojai elgsis egoistiškai. Visi turės savo motyvų ir planų. Būtent dėl tokio liberalumo ir kils keletas skaudžių išsiskyrimų. Bet tai tik pratęs žaidimą, todėl žaidėjai gali džiaugtis. Įspūdingos bosų kovos. Ypač paskutinė. Čia galima pajausti pirmosios, originalios Onimushą dalies dvasią.

Trumpai einant prie „geimplėjaus" verta pastebėti, kad dabar žaisite ne vienas, o kartu su NPC. Bet tik vienu ir tikrai ne visada. Įvairovė, kaip sakant. Antrasis personažas gali būti bet kas iš likusių keturių. Soki privalės būti visuomet. Beje, dėl personažų pasirinkimo. Nemanykite, kad kažkurį vieną herojų pasirinksite ir žaisite su dviem personažais visą žaidimą. Kodėl? Atsakymas paprastas. Capcom nenukrypsta nuo tradicijų ir primėtė žaidime įvairių galvosūkių. Jie yra paprasti, bet jų tikrai pakaks priversti jus kartais pasikeisti antrąjį personažą. Tarkim, Roberto gali išlaužti metalines duris, kurių niekas kitas išlaužti nepajėgia, o Ohatsu gali įrengti sprogmenis, kurių niekas daugiau neturi. Tokių ir panašių variacijų žaidime bus daug, todėl ir šioje dalyje monotonijai vietos neatsiras. Tarp kitko, antrąjį pasirinktą personažą valdyti taip pat galėsite. O kad būtų dar smagiau, galėsite jam ir įsakinėti. Komandos bus primityvios, bet partneris viską klusniai vykdys, todėl jokių problemų iškilti neturėtų. Pa-

vyzdžiui, jei NPC kils pavojus, galėsite liepti jam trauktis ir nuolatos blokuoti smūgius, o patys dėl nieko nesirūpindami nugalėsite priešininkus. Taip pat egzistuoja kitų atakų: staigus, agresyvus puolimas arba tiesiog nurodymas sekti paskui. Egzistuos ir tokių užduočių, kurias turėsite vykdyti nuolatos „junginėdami" vieną ar kitą personažą. Tik gaila, kad palikę vieną personažą kompiuterio valiai, šiek tiek rizikuojate. NPC gali pridaryti begalę kvailysčių. Žinoma, jei žaisti su dviem personažais jūsų visiškai netraukia, galite ir solo, tačiau kartais tai gali būti pakankamai keblu. O žaidimas tiesiog spindi nuo įvairių smulkmenų ir paslapčių, kurias reikės įminti. Pradedant ištvermės, drąsos testais, už kuriuos gausite atitinkamus medalius, o atsižvelgiant į juos — prizus, baigiant tradicinėmis galvosūkių skrynutėmis. Tikriausiai nėra labai sunku susigaudyti, kad, norint jas atidaryt, teks spręsti kiekvieną kartą vis kitokią dėlionę. Keista, bet šioje dalyje galima bandyti išlaužti skrynutę, tačiau tokių drastiškų veiksmų nebandžiau — bijojau prarasti gėrybes, saugojamas viduje ir kur kas mieliau sprendžiau galvosūkius.

Tęsiant kalbą apie perversmą serijoje, ryškiausiai akį rėžiantis pasikeitimas — labai akivaizdi RPG žaidimų mechanika. Čia kiekvienas herojus kelsis savo lygį rinkdamas XP taškus. Tuo tarpu ginklus bei šarvus keltis turėsite patys. Kiekvienas ginklas turės 10 skirtingų lygių, o šarvai — 10 kartų daugiau. Tiek ginklus, tiek šarvus tobulinsite už raudonąsias sielas, išsiurbtas po priešininkų mirties. Be raudonų sielų kartais atsiras progų įsiurbti ir mėlynas bei geltonas. Geltonos — gyvybėms, mėlynos — specialioms atakoms atlikti. Paprasta. Taip pat čia atsirado ir skill'ai, kuriuos galėsite išnaudoti įvairiausių herojų savybių tobulinimui. Aišku, visų savybių dabar nevardinsiu, tiesiog pasakysiu, kad iki žaidimo galo visų galite ir neužpildyti. O ginklų čia nors vežimu vežk. Nuolatos gausite nusipirkti ar šiaip kur nors, už kokio kampo, gulinčius atrasite. Kaip jau minėjau, keldami kiekvieno ginklo lygius, atrakinsite ir kiekvieno atskiras savybes. Vieni pridės 100 procentų taškų, kiti padidins gyvybių indikatorių, stipriai pakels atakos taškus. Eksperimentuoti galite kaip tik norite. Be to, žaidime bus apstu ir įvairiausių daiktų, tarp kurių atrasite daug skirtingą paskirtį atliekančių talismanų, pakabukų, žiedų ir t. t. Tokie niekai žaidimą padaro tik dar saldesnį ir suteikia jam ypač daug patrauklumo. Gausybė daiktų ir nemaži reikalavimai įtakoja ir gana solidžią trukmę — nemanau, ar kas sugebėtų pirmą kartą žaisdamas sužaisti Onimusha: Dawn of Dreams greičiau nei per 20 valandų, juolab kad veikti čia tikrai yra ką, net jei ir perėjote visas siužetines misijas.

Dar labai norėčiau užsiminti apie kovos sistemą, kuri taip pat neišvengė šiokių tokių kosmetinių pasikeitimų. Visų pirma, nustebino kamera, kuri dabar atiduodama į mūsų rankas. Gana keblu pirmąsias valandas, tačiau ilgainiui, apsipratus su automatinio taikymosi funkcija ir labai artimomis Genji: Dawn of the Samurai specialiomis atakomis bei kritiniais smūgiais, situacija pasidaro kur kas aiškesnė. Tiesa, iš pat pradžių man atrodė, kad Onimusha: Dawn of Dreams tėra išplėstas ir kokybiškai užbaigtas Genji klonas, tačiau sužaidus žaidimą tokia įkyri mintis tiesiog pranyko. Onimusha tikrai turi ką parodyti ir tai padaro.

Trumpai aptardamas grafiką neslėpsiu šiokio tokio nusivylimo. Žaidimui parinktos gana blankios spalvos ir tai, bent jau pirmosiomis minutėmis, labai krenta į akis. Vėliau aplinkos žymiai pakinta ir galima lengvai priprasti. Veikėjų modeliai atlikti be priekaištų. Muzika yra tokia, kokia ir turi būti. Momentais galima išgirsti tikrai puikių kompozicijų, tačiau gaila, kad tik momentais. Iš tokios garsios ir kokybę vertinančios kūrėjų studijos galima tikėtis ir net reikalauti kur kas daugiau kruopštaus darbo.

Baigdamas nesiplėsiu ir iš anksto atsiprašysiu, kad nepaminėjau žaidimo minusų. Jų lyg ir nėra, bet žaidžiant jaučiami šiokie tokie trūkumai, klišės, spragos. Galbūt per daug lengvi ir kartais kvailai sudėlioti galvosūkiai, pradinių lygių struktūra. Šiaip ar taip, turint omenyje, kad žaidimą sudaro du diskai, galima drąsiai pasakyti, kad antrasis pasiūlys kur kas daugiau. Pirmas skirtas apšilimui. Be to, sužaidus apie septynias valandas juntamas stiprus lūžis istorijoje ir pradedama megzti nauja linija, kuri stipriai išsiskiria iš visų iki šiol matytų panašaus stiliaus žaidimuose. Ką gi, smagaus žaidimo jums ir, tikėkimės, iki kito karto.

PIRMAS ĮSPŪDIS 99

Labai stiprus ir gyvą japonų anime įvaizdį turintis intro. „Nurauna".

SIUŽETAS 90

Savaip interpretuota ir pateikta istorija apie nesiliaujančią kovą tarp Oni ir Genmos klanų.

GARSAS/MUZIKA 85

Garso takelis kokybiškas, nors turi spragų, o įgarsinant buvo galima ir daugiau padirbėti.

GRAFIKA 87

Vienur taip, kitur kitaip. Kaip visada, praktiškai.

VALDYMAS 83

Reikalauja laiko ir pastangų, kad pirštai ir akys galėtų priprasti.

IŠVADA

Stiprus ir ryškius fantasy motyvus naudojantis klasikinės Capcom formulės žaidimas, patalpintas į feodalinės Japonijos visatą. Atrodo įspūdingai, žaisti taip pat. Kita vertus, vietų, kurias galima tobulinti, dar yra.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **93**

Ten, kur viską sprendžia kulkos

Black

Kūrėjas:	Criterion Games
Leidėjas:	EA Games
Data:	2006-02-24
Žanras:	FPS
Platformo	PS2 XBOX

Leon

Turbūt visi PS2 savininkai kuo puikiausiai žino seną tiesą — ši konsolė neturi tikrų šaudyklių. Na, bent jau tokių, kurios tikrai būtų vertos laiko ir „vežtų“. Kai mūsų rankas pasiekia koks nors retas projektas, kurio reklamas galėjome internete stebėti jau ilgoką laiką, o į mūsų galvas buvo kišamos idėjos apie nepaprastai unikalų žaidimą, dar rečiau toks projektas tampa vertu dėmesio. Atrodo, šįkart Black taip įvykti nebuvo lemta.

Kaip jau minėjau, apie jį išgirdau jau labai seniai ir nuo to laiko galėjau stebėti kartais net labai agresyvią žaidimo leidėjo EA reklamą. Galbūt net jie patys buvo patikėję milžiniška žaidimo sėkme. Labai realu, jog tas pats įvyko ir kūrėjams. Sukūrę žaidimą su pirmais keliais lygiais ir pamatę, koks jis nuostabus, nebenorėjo kurti kažką naujo, kad nebūtų sutrukdyta nuostabi žaidimo aplinka.

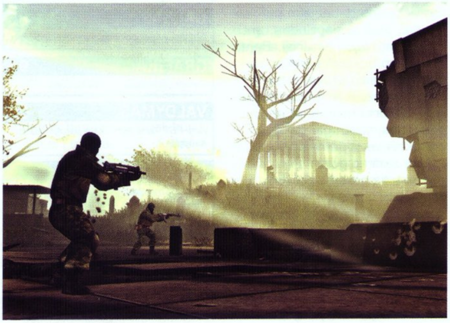
Tačiau tai ir lėmė, kad žaidimas, nors ir fantastiškas, netampa tikrai vertu dėmesio kūriniu. Tik pradėjęs žaisti gavau tokią dozę, jog jei tai būtų pirmosios valandos apžvalga, jis būtų pelnęs mažų mažiausiai 98 balus. Mane (kaip ir buvo žadėta) pasitiko nenutrūkstantis veiksmas, kiekvieną sekundę pasitinkantys nauji priešininkai, nuostabūs sprogimai ir daugybė kitų, kiekvienai save gerbiančiai šaudyklei būtinų elementų.

Taip sutiktas, buvau net priverstas pernelyg nesigilinti į siužetą ir turėjau galvoje žaidžiant žaidimą antrą kartą daugiausia skirti laiko jam, nes mane Black žavėjo ir traukė. Bet mano tikslas — sužaisti antrą kartą — nebuvo pasiektas. Kartą sužaidęs, niekaip neprisiverčiau to vėl padaryti. Svarbiausia, kad nepraradau nieko. Pasirodo, siužetas buvo kuriamas tikrai atsainiai: paprasta istorija apie teroristus, šįkart kalbančius rusiškai (juk

mes žinome, kad žaidėjai šaudo į visus, kurie kalba arabiškai ir rusiškai), jiems skirtas vadas, buvęs JAV žvalgybininkas, — štai jums šaudyklės scenarijus. Dar ko nors trūksta? Tiesa, jūs pats būsite specialiųjų tarnybų agentas, kurio užduotis — nugalėti šią teroristinę organizaciją.

Jei pradžioje Black panašėja į puikiai sukurptą šaudyklę, tai įvykdžius kuo daugiau misijų ši nuomonė keičiasi. Visų pirma, mums nepateikiama nieko naujo: tas pats šaudymas, tie patys sprogimai. Visiškai neįdomus siužetas, nepririkaustantis ir nepriverčiantis sekti žaidimo, o kur dar aplinkos. Nors kūrėjai teigia, kad jos yra visiškai skirtingos, tačiau kartais jautiesi lyg jau čia buvęs; blogiausia, kad tokia nuojauta užpuola tikrai labai dažnai.

Dar vienas labai įdomus dalykas — žaidimo vietovės. Kūrėjai teigia, kad žaidimo veiksmas vyksta kažkur Rytų Europoje. Tačiau man atrodo, kad jiems gyvenime neteko matyti Rytų Europos. Na, galbūt keletą kartų stebėjo amerikiečių filmus apie rusus ir stengėsi sukurti ką nors panašaus. Tik įsijungęs Black pamaniau: „O velnias, ir vėl mes Bagdade“, kaip gerai, kad vėliau nukeliavau į oficialią svetainę pasitikslinti, būčiau užjuoktas negyvai.



PENKIOS BLACK TAISYKLĖS

1. Ginklai yra šou žvaigždės — leisk kalbėti savo galingam automatinių ginklų arsenalui.

2. Kiekviena kulka yra tavo numylėtinė — skaičiuok kiekvieną nepataikymą. Jei negali tiksliai nusitaikyti, nugriauk ant priešo stogą.

3. Daugiau ir garsiau — kam sprogdinti kažką mažą, kai galima susprogdinti kažką didelį? Kam naudoti mažą ginklą, kai galima naudoti didelį?

4. Palik sugriovimo pėdsakus — kulkos susmulkina plastiką ir sudrasko lentas. Durys nulekia nuo vyrių. Jei tai yra pasaulyje, reikia tai nušauti.

5. Mirtis yra galimybė — atlik ją kūrybingai. Pagauk priešą už peties ir išsuk jį kito priešo link. Išsprogdink pastolius už antrojo.

Black Grafika išspaudžia iš PS2 konsolės viską, ką tik galima. Sunkiai įsivaizduočiau geriau atrodantį žaidimą šiuo metu. Nekalbu apie mažmožius — kulkos, paliekančios savo žymes sienoje; ypatingai interaktyvi aplinka (išdaužyti stiklus galima labai lengvai) turėtų nepalikti abejingų. Tačiau tai dar tik pradžia. Norint geriau įsivaizduoti, kaip atrodo trumpas susidūrimas su priešais ir kas dedasi po to, reikėtų pažvelgti štai į tokį vaizdelį:

Mes prieiname tiltą, ant kurio iš tolo, nuo kalniuko, matome ramiai patruliuojančius kareivius. Prieš mūsų akis yra atsivėrusi tokia idilė, jog jei ne ginklai kareivių rankose, imtum galvoti pakliuvęs tarp atostogaujančių turistų. Tačiau pernelyg ilgai delsti nesinori, mes leidžiamės per tiltą. Nors buvau labai naivus tikėdamasis, kad man pavyks pereiti į kitą pusę nepraradus nė vienos kulkos, pirmas sutiktas kareivis pakeitė visus mano planus.

Staiga tylą pertraukė rusiški keiksmažodžiai ir kažkokie riksmai, kurie, suprask, reiškia „greičiau šaudykit“ arba „pirmyn“. Į mane pasipylė kulkų kruša, žinoma, negalėjau sau leisti tik stebėti šį renginį, todėl pasiėmiau iš artimiausio kareivio mums visiems puikiai pažįstamą AK–47 ir pradėjau pleškinti. Aišku, tokiais atvejais kūrėjai pasistengia tam tikrose vietose išdėstyti benzino statinių ar šiaip sprogstančių cisternų. Kelios mano nuklydusios kulkos sukelia sprogimų grandinę, kurią palydi išsigandusių kareivių riksmai, o kartais tenka slėptis ir pačiam. Dar kelios granatos desertui, ir ore vėl įsivyrauja tyla.

Aplinkui mane mėtosi daugybė lavonų, stovi buvę sunkvežimiai, kuriuos dabar nuo lengvųjų automobilių skiria tik didesni griaučiai. Už tilto esančiame name nebeliko nei langų, nei baldų, nei kovotojų, nes prie namo stovėjo cisterna; vietoj jos dabar kuo puikiausiai matosi pagrindas, ant kurio ir stovėjo pastaroji. Beje, stebėjimo bokšteliai dabar ne tik virto malkų krūva, bet ir buvo sumažėję iki leistino aukščio (kai kurių galimų pastatų griuvimas, ypatingai bokštų, yra tikrai verti dėmesio).

Apie žaidimo garsą sunku sakyti ką nors blogo. Jei daugumos ginklų garsai ir yra įgarsinti visai neblogai, tai prie kai kurių priešų dar galima prikibti. Tuo tarpu muzika žaidime mus pasitinka tik tada, kai mūsų aktyviai ieško priešai arba vyksta mūšis. Tomis keliomis atokvėpio minutėmis pailsėti yra duodama ir mūsų ausims. Todėl muzika žaidime gali tapti ne tik gražiu fonu, bet ir šiokiu tokiu padėjėju.

Kaip minėjau, jei rašyčiau įvertinimą žaidimui už pirmąją valandą, jis neabejotinai būtų labai aukštas. Tačiau sužaidęs visą, aš jau drąsiai galiu teigti: jei kūrėjai nesugeba per daugiau kaip 8 valandas trunkantį žaidimo laiką pasiūlyti kažko naujo ir aš tos pirmos valandos išgyvenimus turiu pakartoti aštuonis kartus, tai jau tampa ne pramoga, o kančia. Jei norite patirti tikrą žaidimo džiaugsmą, užtenka pirmųjų žaidimo valandų ir atsibodus gražiai sustoti. Jūs tikrai neprarasite nieko.

SIUŽETAS 69
Manau, jį galima įvertinti vieninteliu žodžiu — banalu.

GARSAS 85
Nelabai vykęs, bet neturi ir rimtų trūkumų.

GRAFIKA 95
Turbūt „skaniausia“ žaidimo dalis.

VALDYMAS 90
Argi PS2 kada nors buvo patogu valdyti šaudyklę?

IŠVADA
Kaip jau minėjau, duokite man ką nors naujo, ir žaidimas iškart sužibės mano akyse.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 79

Kryžminti ar nekryžminti?..

ATV Offroad Fury 3

Kūrėjas: Climax

Leidėjas: SouthPeak Interactive

Data: 2006-02-10

Žanras: lenktynės

Platformos PS2

Jei pabandysime įsivaizduoti lenktynių žaidimą, prieš akis pirmiausia atsiras galingi sportiniai automobiliai. Jei praversime burnas apie ekstremalaus sporto kūrinius virtualiame pasaulyje, beveik vienbalsiai bus įvardintos riedlentės. Daugeliui to užtektų ir tereiktų periodiškai sulaukti naujų, vardą užsitvirtinusių serijų dalių. Tačiau ar nebūtų įdomu šiuos du dalykus sukryžminti?..

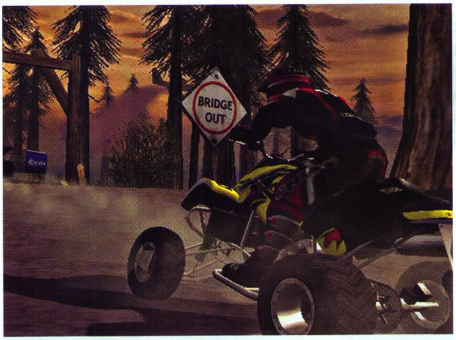
Žygis

Nors savo transporto priemonę vairuosite apžergę, ji turės keturis ratus. Nors ji turės keturis ratus, jūs galėsite atlikinėti triukus. Nors atliksite triukus, vis viena trasose varžysitės su konkurentais iki finišo linijos... Žmogaus fantazija jau gali būti nuklydusi į tolimas lankas, tad jaučiuosi įpareigotas atskleisti šių paslaptingų transporto ;) priemonių identitetą — tai vadinamieji visureigiai, kuriais sportininkai aria purvu apdrėbtas trasas ir kuriais varžosi su žemės trauka pašokę nuo grėsmingų tramplinų. Pagrindiniai skirtumai, lyginant su automobilių lenktynėmis — kur kas slidesnės trasos, visureigio eigos įtakojimas vairuotojo kūno padėtimi ir didingi šuoliai, kurie gali labai greitai pakeisti varžovų išsidėstymą. Nuo ekstremalaus sporto šias mašinas skiria kur kas didesnis svoris bei dydis, kiek suvaržantis vairuotojo laisvę daryti triukus. Kaip turėsite progos įsitikinti, triukų įvairovė nėra tokia jau menka, įmanomos net jų kombinacijos, o už triukus gauti taškai yra net labai svarbūs žaidimo progrese.

Tai jau trečioji šios serijos dalis. Ji jau anksčiau spėjo susilaukti teigiamo įvertinimo, nors dažnai pradingdavo po tradicinių lenktynių ar „ekstrymų" pavadinimais. Vilčių į trečiąją dalį buvo sudėta nemažai ir ore jau buvo ėmusios sklandyti abejonės, ar kūrėjai sugebės pateisinti žaidėjų lūkesčius. Prieš pasineriant į smulkesnes detales, drįstu konstatuoti, jog tai geriausias, labiau-

ALL TERRAIN VEHICLES

Būtent taip šifruojamas sutrumpinimas *ATV*. Šis terminas skirtas apibūdinti mažiems keturračiams ar triračiams visureigiams. Keturračiai dar vadinami *quad bikes* ar *quad cycles*, o triračiai dar vadinami *ATC* (nors tai yra *Honda* patentuotas pavadinimas, tačiau išplito kaip bendrinis). Yra ir specializuotų modelių su šešiais ar net aštuoniais ratais. Būtent *Honda* pirmoji pagamino triratį *ATV* 1970–aisiais metais. US90 modelis, vėliau pervadintas *ATC90*, buvo smarkiai išpopuliarintas Džeimso Bondo filme *„Diamonds are Forever"*. Vėliau triračius vis labiau keitė keturračiai *ATV*, mat pastarieji daug saugesni. Tačiau saugumo sumetimais galingesniais nei 90 mililitrų „aparatais" daugelyje šalių leidžiama važinėti tik nuo 16 metų.



siai išbaigtas iki šiol sukurtas žaidimas apie tokius visureigius. Turėkime omeny, kad rinka nėra lepinama pernelyg dideliu kiekiu tokių žaidimų, tad neskubėkite kabinti laurų — tuoj pamėginsime išsiaiškinti, kaip atrodo šis kūrinėlis visų žaidimų kontekste.

Grafika neapgaudinėja žaidėjo. Nesistengiama kažko paslėpti už nenuspėjamų kameros rakursų ar mažą poligonų skaičių nuslėpti smulkesniu planu. Vaizdas ryškus, aiškus ir toks, koks jis yra. Regėjimo nuotolis išties įspūdingas — tiek varžovus, tiek trasą matysite tiek, kiek tai iš tikro tęsiasi. Tai padės orientuotis erdvėje ir nekels nereikalingų klausimų. Visureigiai ir vairuotojai detalizuoti, veikėjai judesiais puikiai reaguoja į įvykius trasoje. Kamera itin paklusni, išrankesnius būtinai pamalonins išradingi matymo kampai, kurių įdomiausias yra pirmojo asmens — matysite ne vaizdą iš visureigio priekio, o vairuotojo akimis. Taip valdyti sunkiau, bet gurmanams bus tikras delikatesas.

Žaidimo fizika ištobulinta tiek, kiek save gerbiančios serijos trečiojoje dalyje ji ir turėtų būti ištobulinta. Puikiai jausite sukibimą su žeme, savo visureigio svorį bei trasos nelygumus. Dabar atsirado ir slydimo posūkiuose funkcija. Nesijaudinkite, nuo realybės neatitrūksite, tai nebus panašu į Ridge Racer ar Need for speed — įsivaizduokite tai kaip staigesnį vairo suktelėjimą, kuris privers ratus prasisukti ir gali jums sukliudyti greitai įveikti posūkį lygiai taip pat, kaip ir padėti jį įveikti greičiau. Visos valdymo subtilybės yra ypatingos tuo, kad neatneša vienpusės naudos. Pradėti naudotis jomis sudėtinga nebus, tačiau siekdami rimtesnių rezultatų privalėsite nemažai treniruotis.

Sudėtingumo lygis yra pakankamai aukštas ir sparčiai kyla žaidimui progresuojant. Vėlesniuose lygiuose jums teks dažnokai žaisti tą patį iš naujo, nes apribojimai bus griežti, o konkurencija negailestinga.

Už lenktynėse užimtas vietas gausite tam tikrą kiekį taškų. Jų uždirbti galėsite ir lenktynių metu atlikinėdami triukus. Tokiu atveju iškils kur kas didesnė rizika nukristi nuo visureigio, atsilikti nuo varžovų, tačiau platus atrakinamų dalykų asortimentas skatina rungtyniauti tokiu, tarp kitko, kur kas įdomesniu būdu. Parduotuvėje už taškus įsigysite naujų dalių, naujų visureigių, papildomų režimų žaidime, vaizdo klipų ir dar daugiau vertingų dalykėlių, kurie yra nemenkas stimulas tęsti varžybas.

Nusipirkę įvairių realiai egzistuojančių firmų detalių, galėsite imtis savo visureigio „tiuningavimo". Dabar be to neapsieina retas lenktyninis žaidimas, puiku, kad neapsiėjo ir šis.

Vieno žaidėjo režimas yra pakankamai išbaigtas, jis siūlo ne tik išsamų treniruočių režimą bei žiedinius čempionatus, bet ir triukų varžybas bei laisvo stiliaus rungtis, kurių metu reikia surasti išslapstytus žymeklius. Negana to, jūsų laukia išsamus dviejų žaidėjų režimas, kurio visos grožybės atsiskleis, kai įveiksite pakankamai didelę dalį vieno žaidėjo režimo. Jei kartais būsite tas retas laimingasis, kuris turi įsitaisęs online, tuomet galite būti užtikrinti, kad šis žaidimas jus užims bent artimiausius tris mėnesius. Bent artimiausius tris mėnesius.

Ironiška, bet recenzijos pabaigoje dar suskubsiu drėbtelti kiek purvo — žaidimo garso takelis visiškai nevykęs. Bent tokiam žaidimui.

Itin viena į kitą panašių aranžuočių jaunatviškas gitarų džeržgesys... Dėl skonio nesiginčijama, tad nesiplėtosiu. Garso efektai puikūs ir jų garso lygį rekomenduoju nustatyti aukštesnį nei muzikos.

ATV 3 tęsinys yra padorus ir geresnis už savo pirmtakus, bet neįvykdo serijoje smarkių pakitimų. Žaidimas išbaigtas ir pilnas viso ko gero. Bet sporto pobūdis gali įtikti ne kiekvienam. O kad apsispręstumėte teisingai, prieš pirkdami tiesiog pagalvokite, ar tikrai norite kryžminti ekstremalų sportą su lenktynėmis?..

ĮDOMUMAS 90
Įtraukia kaip velnias, bet vėliau meta iššūkį kantrybei.

GARSAS 85
Variklių gausmas zvimbs ausyse dar ilgai. Bet jums bus visai malonu...

MUZIKA 60
Ar toks mano skonis, ar muzika iš tiesų netinka tokiam žaidimui?

GRAFIKA 85
Didelis matymo nuotolis, tvarkinga grafika. Nuo žaidėjo nieko nesistengiama nuslėpti.

VALDYMAS 87
Tikroviškas. Jusite savo visureigį, o jis — jus. O jis — jus :).

IŠVADA
Išsamus žaidimas, galis atbaidyti nebent savo tematika. Ar išdrįsite apžergti keturratį?..

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
86

Spartos herojų žygdarbiai...

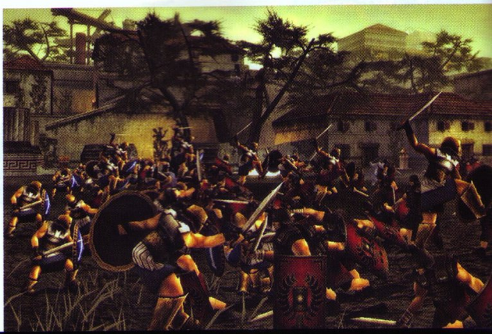
Spartan: Total Warrior

Kūrėjas:	Creative Assembly
Leidėjas:	Sega
Data:	2005-10-10
Žanras:	veiksmo
Platformo	PS2, Xbox, GameCube

Alex

Kompanija Creative Assembly nuo seno garsėja savo PC strateginiais žaidimais iš Total War frančizės. Spartan: Total Warrior yra pirmas jos projektas konsolės rinkai ir nuokrypis nuo senos patikrintos formulės. Šį kartą nevadovausime imperijoms ir tūkstančiams karių — mums siūloma atsidurti vieno iš jų kailyje, bevardžio Spartos kareivio, tiesiog Spartan'o...

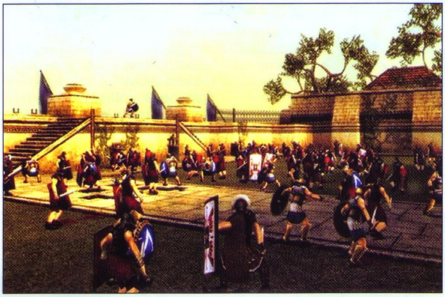
Žaidimo siužetas priverčia prisiminti žemesniųjų klasių istorijos pamokas. Esmė: į nemažą grupelę karių, įsitvirtinusių Spartos mieste, žengia galinga Romos Imperija. Apgulas ji rengia skoningai, naudoja senovės romėnų technikos naujoves — Titaną ir prikaustytą prie keistos mašinos medūzą Gorgoną (čia istorijos kursas atsisveikina ir išskrenda kartu su Romą išgelbėjusiomis žąsimis į šiltuosius kraštus). Tačiau ir Spartos kariuomenėje atsiranda savų herojų, prie kurių po itin sėkmingos romėnų stovyklos puolimo prisijungia amazonių karalienė, iš tos pačios stovyklos ir pabėgusi. Už vieną drąsų spartietį teks žaisti ir mums. Tačiau atlaikę pirmąsias gimtojo miesto atakas herojai supranta, kad tai nėra istorijos pabaiga, tik jos pradžia. Norint



galutinai susidoroti su Romos Imperija, reikia seniai sugriautoje Trojoje atrasti ypač galingą Achilo ietį ir ja pasinaudojant sutramdyti užpuolikų legionus.

Siužetas vystosi sklandžiai, ypatingų atvirumų, skirtingai nuo DMC3, mums nepateikia, nors be kelių smulkių siurprizų neapsieita. Ekskursinės vietos nežavi God of War grožiu ir originalumu, o mūšių sistema, kurią sudaro du su puse mygtukai, neprivers Rayne krimsti iš pavydo savo nagus. Kas gali paslėpti visus šios trūkumus? Tiesą sakant, žaidimas turi du pliusus, iškart „uždengiančius" visus minusus, o jų vardai — Masto Platumas ir Kinematografiškumas. Pavyzdžiui, ten, kur God of War žaidime tariamai vyksta miesto apgula, mums teko tenkintis gražiais fonais, demonstruojančiais įtemptus karo veiksmus, Spartan: Total Warrior žaidime mes, apsupti daugybės karių, esame tiesiai įvykių sūkuryje. Ne mažiau skoningai sukurta viskas, kas susiję su mitologinėmis būtybėmis. Pavyzdžiui, milžiniška hidra, kuriai galvos išauga greičiau, nei spėjate jas nukirsti; greita kaip pati mirtis skeletų armija; minotaurai ir kiti „mieli" žvėreliai yra įdomūs varžovai, kiekvienu atveju priverčiantys žaidėjus naudoti vis naują taktiką.

Panašu, kad kūrėjai turėjo tikslą jokiais būdais neleisti žaidėjui nuobodžiauti: atsibodo plataus masto mūšiai su romėnais, štai barbarų kaimo apgulą, pavargote nuo barbarų, pats laikas nusileisti į tamsius Trojos požemius ir susidurti su kritusioje sostinėje gyvenančiais numirėliais; pasibaigė negyvėliai — pirmyn į didžiulį miestą ginti Archimedo ir bendrauti su vietiniais gyventojais (keli šimtai žemėlapyje). Mūšių sistema visai miela, ypač įvertinus priešų dalinio supjaustymo galimybę ir kovų mastus. Yra 6 ginklų rūšys ir keli specialūs judesiai, kurių panaudojimui reikia arba greitai nužudyti daug priešų, arba prisirinkti mėlynųjų orbų, išskrendančių kartu su gyvybės orbais



iš nukautų varžovų. Egzistuoja ir veikėjo „užturbinimo" galimybė, kuri suteikiama po kiekvienos misijos, tačiau kad ir kaip jį tobulintum, rezultatas bus tas pats — vietinis senovės graikų terminatorius ;).

Norėdami pamilti šį žaidimą, tiesiog privalote patirti visus susidorojimo su šimtais Romos karių kūju, bėgančių šnipų bausmių degančiomis strėlėmis ir fechtavimo su pretoriečiais

malonumus. Linksmina ir minėti ypatingieji smūgiai, pavyzdžiui, Gorgonos skydu galima laikinai paversti varžovus į akmenį, o naudojant Achilo ietį parodyti Asterikso ir Obelisko neužmuštiems romėnams tikrąjį žvėriškumą. Mūšiai su bosais atrodo ne ką prasčiau ir reikalauja be standartinių karinių gabumų originalios taktikos, dažnai imamos iš senovės Graikijos mitų. Tarkim, Hidrai, norint išvykti į ilgą kelionę Stikso upe, reikia ne tik kirsti galvas, bet ir pridegti nukirtimo vietą greitai gęstančiomis ugninėmis strėlėmis. Iš karto matosi, kad šiam dalykui kūrėjai skyrė ypatingą dėmesį. Tai patvirtina ir nuostabūs piešiniai iš Extra skyrelio, sumaniai atliktas arenos režimas.

Žaidimo techninė dalis nors ir neblizga brangiomis God of War ir Devil May Cry spalvomis, tačiau deramą kartelę išlaiko. Muzika visai nieko, grafika, nepaisant pirmojo primityvumo įspūdžio, labai dažnai sugeba pasiekti WOW! efektą, o modeliai ne tik viršija savo buvimo ekrane Dynasty Warriors nustatytą kiekybinį limitą, net sugeba būti simpatiški.

Todėl viso šio džiaugsmo fone žaidimo minusai atrodo ypač apmaudžiai. Pradėkime nuo to, kad žaidimas suderina dvi beveik nesuderinamas, bet tuo pat metu vienodai siaubingas savybes: visų pirma, jis labai trumpas; antra, baisiai sudėtingas, ypač prieš finalą. Ir jei su pirmuoju trūkumu dar galima susitaikyti, tai antrasis privers jus ne kartą susimąstyti, kaip vaizdingai atrodys diskas po gražaus, bet trumpo reiso „langas–asfaltas". Archimedo palydos metu suprasite, kad kūrėjai mano, kad jis ne tik didysis išradėjas ir oratorius, bet ir labai silpnas, lėtas, bailus ir visiškai bejėgis tipas. „Perkraunant" žaidimą 20 kartą norisi tyliai nudėti genialų senuką ir keliauti bausti blogiukus savarankiškai. Erzina ir dažni šokinėjimų galvosūkiai, kuriems vieta ne slasher, o nuotykių

žaidime apie vieną patrauklią kapų grobikę. Ilgą lygių „krovimą" dar galima suprasti, bet kodėl taip ilgai nepasirodo pagrindinis meniu ir extra skyreliai, lieka paslaptimi. Nedžiugina ir visai tinkamo tokiais atvejais daugelio žaidėjų režimo stoka. Ir nesakykite, kad tai sukeltų problemų dėl kameros: juk sugebėjo kažkaip susitvarkyti su šia problema Shaolin Monks ir The Warriors kūrėjai. Vadinasi, galėjo susidoroti ir Spartan tėvai. Taip pat dažnai atkreipi dėmesį į smulkias, bet apmaudžias klaidas: iššokantys iš Trojos arklio skeletai; misijos, prieš kurių pradžią mums skelbia, kad visi kariai pasitraukė, o mes aptinkame mažiausiai kelis „atsitiktinai pamirštus" batalionus. Apmaudu todėl, kad matosi: galėjo patobulinti, bet patingėjo, nutarė, kad žaidėjai nepastebės. Nors, prisipažinsiu, pastebėti visas šias klaideles skeletų, blizgančių kardų, karo magijos, senovinių artefaktų ir arterinio kraujo daugybėje gali ne kiekvienas.

Manau, reikia pasidžiaugti bent tuo, kad dar kažkas be KOEI, Capcom ir SCEA moka kurti gerus „mėsiškus" slasher'ius. Ilgai jo žaisti negalėsite, greičiausiai padėsite į lentyną, tačiau galiu lažintis, kad kiekviena žaidimo sekundė jei nepradžiugins, tai bent jau, kaip sako Pepsi ir MTV mėgėjai, „neįtemps".

SIUŽETAS 88
Visada dievinau Senovės istoriją... Pagarba kūrėjams, nenuvylė.

GARSAS 88
Neįtikėtinai tikroviški garsai privers jus beveik patikėti, kad esate mūšio sūkuryje.

MUZIKA 75
Net iš tolo neprimena didingų Total War kompozicijų.

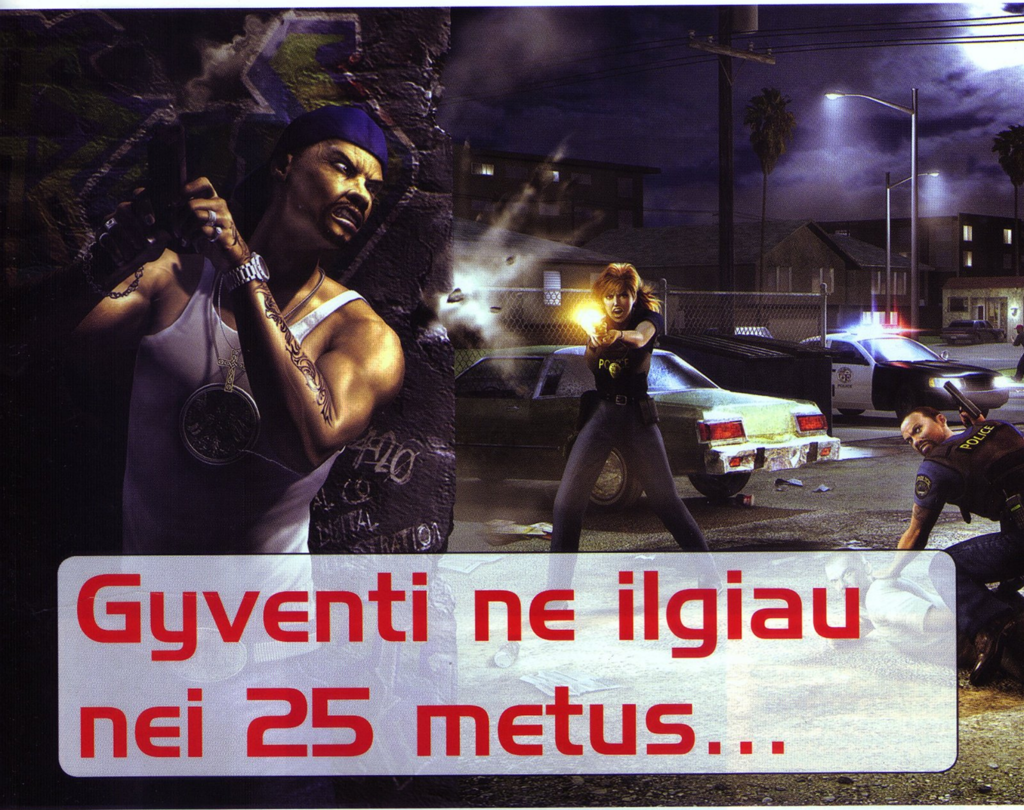
GRAFIKA 80
Poligonų modeliams akivaizdžiai trūksta... Už plačius mastus reikia mokėti.

VALDYMAS 90
Tinkamas.

IŠVADA
Jei norite epinių mūšių antikiniame pasaulyje, griebkite Rome Total War (PC); jei pasigedote stulbinančių kovų „vienas prieš visus", nepakartojamas God of War laukia jūsų... Tikėkimės, kompanijai Creative Assembly dar viskas prieš akis.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
84



Gyventi ne ilgiau nei 25 metus...

25 to Life yra senas geras Max Payne, tik iš jo buvo iškirpti visi geriausi dalykai. 25 to Life turi ir savo brendą, iš kurio galima atpažinti šį žaidimą, tačiau jis ne tik netraukia dėmesio, jis verčia šalintis.

25 to Life

Kūrėjas: Avalanche Software

Leidėjas: Eidos Interactive

Data: 2006-02-17

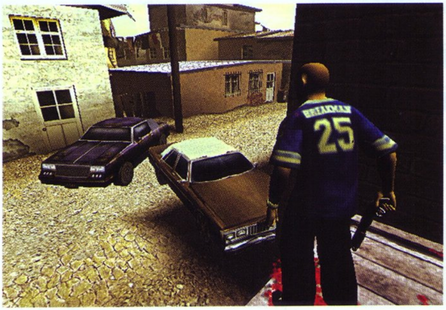
Žanras: veiksmo

Platformos PS2, XBOX

GrayFox

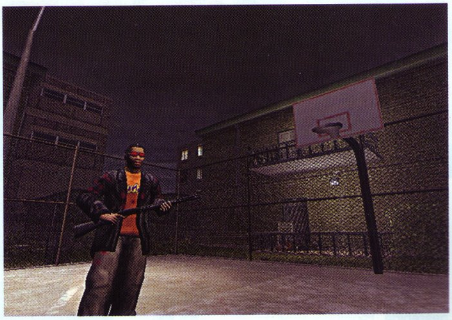
Po tokių sėkmingų „gangsta" žaidimų kaip GTA, daugelis pradėjo bandyti savo laimę šioje kūdroje. Taigi 25 to Life yra trečiojo asmens šaudyklė „gangsta" stiliumi, kurios pagrindiniai koziriai: daug repo, keiksmažodžių ir multiplayer režimas. Iš karto pasakysiu, kad to nepakanka, keiksmažodžiai žaidimuose jau seniai nieko nestebina, repas irgi skonio reikalas, o „multiplayeris" niekuo neišsiskiriantis iš kitų.

Gal ką nors sudomins siužetas? Jis paprastas kaip dukart du. Gangsteris, vardu Freez'as (pamirškit DBZ ! :)), pagaliau nusprendė, kad užteks jam verstis juodais reikaliukais, reikia pasirūpinti žmona ir vaiku, pradėti normalų gyvenimą. Kaip dažniausiai būna, lieka paskutinis darbelis, kurį reikia atlikti, tada galėsi eiti į visas keturias puses. Žinoma, reikalai pasisuko visai ne ta kryptimi, kuria turėjo: du lavo-



nai, policininkai „ant uodegos", korumpuota „mentė", „užkrovusi" tuos lavonus tau. Pasirodo, tave išdavė saviškiai. Viskas būtų ne taip jau blogai, bet per šią makalynę tu dabar už neįvykdytą užduotį skolingas savo bosui daug pinigų, o garantija, kad juos grąžinsi — Shaun Calderon'as (bosas) paėmė tavo vaiką ir žmoną įkaitais. Siužetas rutuliojasi toliau, po to jums teks sužaisti ir už tą patį Calderon'ą, pabūti ir policininku, vėl būti Freez'u ir t. t. Įvykiai ir veikėjai susiję, bet pabaiga ta pati ir neišvengiama.

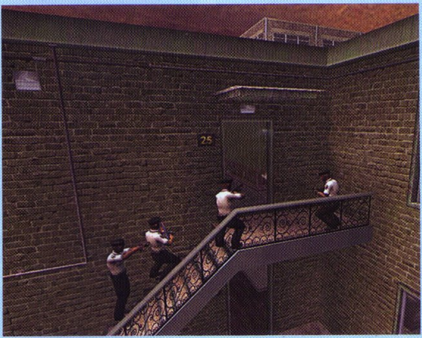
O dabar apie pačią žaidimo koncepciją. Nors misijos kaitaliojasi nuo banko, kazino plėšimų iki pabėgimo iš kalėjimo, jos visos yra tiesmukos. Iki lygio galo veda vienintelis kelias, kuriame jums trukdys būrys policininkų arba gangsterių. Tačiau intelektu jie nepasižymi: užtenka iš už kampo ištraukti savo AK-47, visus išpyškinti ir bėgti iki kito kampo. Žinoma, jei stačia galva bėgsite visų šaudyti, gyvybių praradimas neišvengiamas, bet ir čia bijoti neverta, nes po kiekvieno didesnio susišaudymo kur nors kampe visą laiką voliosis vaistinėlė. Priešus naikinti padės

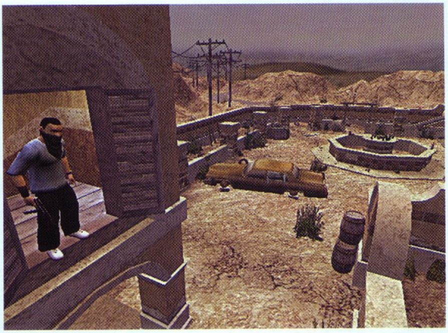


radaras, kuris yra viršutiniame dešiniajame kampe. Raudoni taškeliai nurodo priešo buvimo vietą, mėlyni — potencialių įkaitų, o žali — saviškių, kurių, tiesą pasakius, bus labai nedaug. Užsiminiau apie potencialius įkaitus ir pasakysiu, kad juos galima naudoti kaip gyvus skydus, nors „mentai" kažkodėl labai skuba juos suvarpyti kulkomis. Dar kartais sutiksite lygio bosą, bet jis skiriasi tik tuo, kad turi geresnį ginklą nei paprasti priešai; nugalabyti jį

nėra jokių problemų. Kai tik įsijungiau šį žaidimą, man jis priminė Max Payne'ą, pirmasis videointarpas parodė gražų laiko sulėtinimą, todėl tikėjau, kad sulauksiu ko nors išskirtinio arba nors bullet-time'o, bet nesulaukiau. Vienintelis momentas, kai laikas sulėtėja, būna tada, kai jūsų kūnas krenta negyvas.

Kol kas tik nusivylimas, bet gal situaciją pagerins 25 to Life turimas arsenalas? Nors ginklų yra įvairių: pistoletų, shotgun'ų, automatų, UZI ir net granatsvaidžių, bet su savimi galima nešiotis tik du. Realu, bet nepraktiška, nes





MULTIPLAYER ŽAIDIMAI

Atskirai vertėtų papasakoti apie daugeliui žaidėjų skirtus *25 to Life* režimus. Nors jie ir nėra labai kokybiški ir ypatingi, tačiau reikia pripažinti, kad labai nedaugelis *PS2* veiksmo žaidimų gali pasigirti platesnėmis tinklo režimų galimybėmis.

Daugelio žaidėjų režime yra keturi žaidimo tipai. Pirmasis, pavadinimu *War*, yra tiesiog įprastas komandinis *deathmatch*, kuriame nusikaltėliai kovoja su teisėsaugos pareigūnų komandomis. Laimi ta pusė, kuri pirma pasiekia nužudymų ribą ar per tam tikrą laiką surenka daugiausia „fragų“. Kiti du žaidimo tipai, *Raid* ir *Robbery*, bus gerai pažįstami populiariojo *PC* žaidimo *Counter-Strike* žaidėjams arba žaidusiems kokio kito žaidimo *Capture the Flag* režimą. *Raid* režime policininkai ar *Robbery* režime nusikaltėliai pradės viename žemėlapio gale ir turės prasibrauti pro priešininkų pajėgas, paimti pinigus ir sugrąžinti į savo pradinį tašką. Pinigus ginanti komanda gali susitelkti viename taške, o puolantieji turi galimybių prieiti iki jo keliais skirtingais priėjimais. Jei jau pavogusi komanda bus iššaudyta pakeliui savo pradinio taško, pinigai liks ant žemės, kol kuri nors pusė juos paims. Ketvirtasis žaidimo tipas yra Tag. Čia nusikaltėliai kovoja tarpusavyje. Jums ir jūsų komandai bus skirta užduotis bėgioti po žemėlapį ir bandyti užpurkšti savo piešinukus (tag'us) maksimaliai penkiose žemėlapio vietose. Be abejo, kita komanda bandys daryti tą patį, tad kartu piešiant teks ir pasišaudyti bei apginti jau jūsų komandos ženklu pažymėtus taškus. Taškai skaičiuojami tiek už piešinius, tiek už nužudymus. Komanda, surinkusi bendrą didesnį skaičių, laimės, taip pat laimėtoju galima tapti vienu metu užėmus visas penkias *tag'ų* vietas.

visus pistoletus, shotgun'us, net granatsvaidžius galite pamiršti. O taip yra, nes pistoletų apkabose telpa mažai kulkų ir su jais sunkų pataikyti, shotgun'ai geri tik iš arti, norint paimti granatsvaidį, dažniausiai tenka atsisakyti AK–47 ar kitų automatų, o granatsvaidyje, kaip dažniausiai būna, tik keli sprogmenys. Atsižvelgus į visus už ir prieš, mane ištikimai lydėjo du pusiau automatiniai pistoletai ir AK–47, nors kartais tekdavo imti tai, ką randi. Be rimtų ginklų dar turėsite artimo mūšio. Dažniausiai tai bus tiesiog beisbolo lazda arba šiaip koks vėzdas, bet tokių situacijų, kur tenka naudotis šiais ginklais, yra tik dvi, nes yra dvi misijos, kur nieko kito neturite, tik lazdą. Tiesa, dar yra metamieji ginklai — granatos ir Molotovo kokteliai, bet ir čia eilinis nusivylimas: net jei mesite granatą ar Molotovo kokteilį tiesiai po kojomis, priešas nemirs nuo vieno sprogimo.

Techninė žaidimo pusė irgi nuvilia. Žaidime pažiūrėti nėra į ką. Aplinkos grafika toli gražu nėra aukščiausio lygio, o veikėjų animacija žavesio nesuteikia. „Skudurinės lėlės“ efektas, kai krenta negyvi kūnai taip pat atrodo pigiai. Valdymas iš pradžių mane labai išgąsdino, nes neįsivaizdavau, kaip aš į ką nors pataikysiu, bet po kurio laiko apsipratau ir buvau pakankamai taiklus, nors bijau, kad dauguma, vos pabandę šį žaidimą, dėl valdymo jį mes. Todėl valdymui aukštų balų skirti negaliu.

Nuspręsti, įgarsinimas geras ar prastas, iš tiesų sunku, meksikiečiai kalba su meksikiečių akcentu, juodadžiai savo stiliumi su daug keiksmažodžių, policininkai irgi savaip, bet vis dėlto, manyčiau, pritrūko emocijų. Turbūt stipriausia žaidimo dalis yra muzika — garso takelis. Repo ir Hip Hopo mišiniai tokių gerai žinomų atlikėjų kaip Xzibit, Public Enemy ir net kažkokios meksikiečių grupės, grojusios kai įvedinėjau savo tvarką Meksikoje. Tiems, kuriems nepatinka repas, geriau šio žaidimo nežaisti, nes imsite jo nekęsti: čia visą laiką groja repas ir jo neatsikratysite. Lygiuose bėgdami pastebėsite stovinčius magnetofonus, kur galėsite pakeisti dainą į sau patinkančią. Maloni smulkmena.

Sudėjus visus žaidimo pliusus, kurių yra nedaug, ir visus minusus, kurių geriau neskaičiuoti, išvada — 25 to Life beveik nieko vertas. Smagių akimirkų žaidime nėra, naujų, ne, net nenaujų specialiųjų efektų taip pat nėra, gero siužeto nėra, grafikos geros nėra, yra tik daug repo, kuris turėtų patikti šio muzikos stiliaus mėgėjams.

SIUŽETAS 60
Vienas žodis — pigus.

GARSAS 72
Standartiniai šūvių ir sprogimų garsai, kaip ir kituose shooter'iuose.

MUZIKA 90
Stipriausia žaidimo dalis, kuri ypač tinka tam tikrais momentais.

GRAFIKA 76
Prasta animacija, blankūs lygiai...

VALDYMAS 63
Velniškai sunkus iš pradžių, vėliau tiesiog sunkus.

IŠVADA
Jei jus „veža“ nuo repo ir mėgstat pasišaudyti, įsigykite šį žaidimą, bet ir tai nėra garantijos, kad jis jums patiks.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 65

Kad nusiramintumėte...

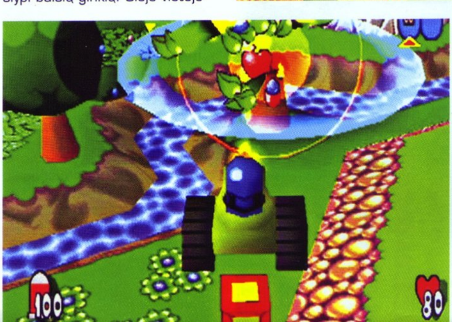
Team Buddies

Kūrėjas:	SCEE
Leidėjas:	SCEE
Data:	2000-09-15
Žanras:	veiksmo
Platformos:	PSone

Jei pastaruoju metu ėmėte skersai žvilgčioti į savo PlayStation, o asmeninių kompiuterių cinikai tik dar aktyviau ėmė jums kartoti, kad „jau pats laikas", jei niūriai nužvelgiate naujai išleistų žaidimų sąrašus, o į konsolę neįdedate žaidimų, nes dangčiui neleidžia atsidaryti sunkus dulkių sluoksnis — pats metas susikviesti būrį draugų ir atgaivinti senuko (kaip jau tapo įprasta vadinti) PlayStation dvasią...

Žygis

Sveiki atvykę į draugišką ir nekaltą it kūdikis Draugužių pasaulį. Žinant žaidimų turinį, iš karto galite tikėtis (visai ne be reikalo) kažkokios intrigos. Pasikeitimai tam pasauliui, pasirodo, gresia kur kas didesni, nei galėjome numanyti. Padangėje pasirodė naujas mėnulis, kuris tamsiu šešėliu uždengė saulės šviesą. Negana to, pradėjo lyti keistomis dėžėmis, kuriose slypi baisių ginklų. Šioje vietoje galima įžvelgti taiklią visos žmonijos intencijų parodiją: tik gavę ginklus, taikieji Draugužiai tuojau pat ima juos naudoti, pajutę galią, tuoj ima rodyti savo viršenybę. Tokiomis aplinkybėmis visas Draugužių pasaulis susiskirsto į stovyklas ir pradeda didžiulį karą. Jūs vykdysite prezidento pavedimą grąžinti pasauliui tvarką ir ramybę. Tai darysite daugybėje įvairių misijų, kur kovosite ne vienas, o su savo suburta komanda.



Šį žaidimą yra sudėtinga pavadinti. Sudėtinga jį priskirti kažkokioms kategorijoms. Gal dėl to jis ir yra toks patrauklus, kad sugeba išlaikyti originalumą net šiais, masinio klonavimo laikais. Jei vadinsime jį strateginiu, tai būsime tik iš dalies teisūs, kadangi jo valdymas bei aplinka panašesni į platforminius žaidimus, o draugiška vartotojo sąsaja, leidžianti jau nuo pirmų akimirkų įsitraukti į veiksmą, net arkada dvelkia. Viskas vyks realiu laiku, tad pasiruoškite greitam ir spalvingam veiksmui.

Vienu metu valdysite vieną veikėją. Bet tai nereiškia, kad negalėsite įtakoti to, kas vyks aplinkui. Dėliodami specialias dėžes įvairiomis formomis, galėsite gamintis naujus dalinius — daugiau Draugužių, ginklų ar mašinų. Jau čia išryškėja taktinės žaidimo savybės. Kadangi galėsite duoti šviežiai pagamintiems daliniams įvairias komandas, nusakančias jų būsimos veiklos pobūdį, tai net pati pradžia gali pasirodyti labai lemtinga.

Derėtų kiek išsiplėsti kalbant apie dėžes, nes tai vienas įdomiausių kūrinio aspektų. Lygiai to paties niekas nebuvo įgyvendinęs iki tol, ir dabar tokia sistema atrodytų ganėtinai originaliai bei patraukliai. Dėžės parašiutais nusileidžia į tam tikras vietas. Privalėsite jas nugabenti į savo bazę, kurioje dėžes galėsite išdėlioti įvairiomis formomis bei keliais aukštais. Nuo kombinacijos formos bei dėžių spalvų priklausys, ką gausite tą kombinaciją sudaužę. Galite greičiau pasistatyti paprastų dalykų — ginklų arba sunešioti dėžių daugiau ir sulaukti daugiau savo bendražygių, karinio transporto. Jei dėžes sunaikinsite jų nekombinavę, rasite sveikatos ar šovinių papildymą. Savo daliniams galėsite nurodyti jau pastatytas dėžes saugoti, elgtis savo nuožiūra arba statyti kažkokį konkretų statinį.

Dirbtinis intelektas, nuo kurio labai daug priklauso (ypač šiame kūrinyje), komandas vykdo paklusniai. Jūs bet kada galėsite perimti bet kurio savo dalinio kontrolę, o visus likusius palikti kontroliuoti kompiuteriui. Taip turėsite neribojamą laisvę apsispręsti ir veikti.

Žaidimas nėra persotintas strateginiais elementais. Nereikės jums statyti bazių iš dešimčių skirtingų pastatų, nereikės šifruoti painių taisyklių ir vėliau mokytis jų lyg chemijos. Kūrinys koncentruotas į smagų veiksmą, kuris neatitolina žaidėjo nuo intelektualaus žaidimo, bet ir neapsunkina jo daugybe lentelių ir instrukcijomis.

Techniškai žaidimas atrodo visai padoriai. Grafika spalvota ir primena Lego konstruktorių. Nieko ypatingo, tačiau kūrėjai sumaniai pasirinko tokią formą ir dizainą, kuris nereikalautų ypatingų vizualių šedevrų, bet tuo pačiu ir žaidėjo nenuskriaustų. Viskas ryšku ir aišku, o tokių tempų kūrinyje tai ir yra svarbiausia. Valdymas pakankamai patogus, nors analogą geriau užmirškite. Daug patogiau valdyti rodyklėmis. Garsai ir muzika primena arkadų automatą ir prie veiksmo dera. Tuo tarpu įgarsinimas bjaurus ir jo geriau nebūtų.

Iki šios teksto vietos galėjo susidaryti įspūdis, jog žaidimas apsiriboja kautynėmis dėl išlikimo. Turiu jus nudžiuginti, kad vieno žaidėjo kampanijoje užduotys kur kas įvairesnės ir neleis nuobodžiauti: teks ir dviračiu pavažinėti, ir padėti kitiems veikėjams, ir įvykdyti specialias užduotis. Be abejo, pagrindinis lieka tradicinis „sunaikink juos visus" modelis. Visa tai sujungus į vieną, išeina nuo veiksmo net atsikvėpti neleidžiantis vieno žaidėjo režimas.

Ir jei kartais taip atsitiktų, kad žaisti atsibostų, kūrėjai turi paruošę itin svarų kozirį — daugelio žaidėjų režimas. Jame atrasite gausybę įvairių rungčių, kurias atrakinsite po truputį, progresuodami vieno žaidėjo istorijoje. Tai primena visiems žinomą Skirmish režimą, kuriame susirungti galės net iki keturių komandų. Įvairovės — kaip šieno. Ir tai garantuoja ilgaamžiškumą.

SIUŽETAS 85
Istorija nedaug verta. Bet stilingas jos pateikimas pataiso reikalą...

GARSAS 60
Triukšmingi arkadų garsai ir apgailėtinas įgarsinimas.

GRAFIKA 80
Keičiamas kameros aukštis — patogu. Sumaniai po stiliaus detalėmis paslėpti trūkumai.

VALDYMAS 90
Praktiškai neišbandžius, sunku patikėti, kad visą veiksmą galite suvaldyti vieninteliu pulteliu.

MUZIKA 70
Pigi arkadinė elektronika. Bet pritampa prie veiksmo greičio.

IŠVADA
Įvairiausių žanrų kratinys, kuriame visko yra labai skoningomis proporcijomis. Tiek vieno žaidėjo, tiek kelių žaidėjų režimai neturi ryškių trūkumų. O žaidimo procesas taip įtraukia, kad jausite malonumą žaisdami dar ir šiandien.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

KODAI

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Pagrindiniame meniu pasirinkite *Special* opciją. Tada Special meniu pažymėkite *Exit* opciją ir spauskite kodus:

Onimusha Arena: Kvadratas, L1, R2, Kvadratas, Kvadratas, L1, L2, L3, Dešinėn, Trikampis.
Jubei su Cammy (*Street Fighter*) kostiumu: L2 (2), Dešinėn (2), L3, Trikampis, Kvadratas, L1, L2, Kvadratas.
Ohatsu su *Chun-Li* kostiumu: R3, Dešinėn, L2, Kvadratas (2), R3, L1, R1, Dešinėn, R3.
Roberto su Guile kostiumu: R2, L2, Kvadratas, L1, Kvadratas, Dešinėn, R3, Kvadratas (2), Trikampis..
Soki su Ryu kostiumu: Kvadratas, Trikampis, R2, R3, Kvadratas, R1 (2), Dešinėn, Kvadratas, L2.
Tenkai su Ken kostiumu: L3 (2), R3 (3), Kvadratas, R2, L1, Kvadratas, Dešinėn.

Dviejų žaidėjų režimas
Pagrindiniame meniu laikykite L2 + R1 abiejuose valdymo pulteliuose ir paspauskite Start antrajame.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Lygių pasirinkimas
Pagrindiniame meniu pažymėkite *Extras* opciją ir spauskite: Kvadratas (11), Dešinėn (7), Kvadratas.

Atlikti dievišką magiją
Laikykite R2 + Apskritimas arba R2 + X. Magija veikia tik kurį laiką. Skirtingi ginklai atlieka kitokią magiją. Laikykite R2 + L2 + Apskritimas ar R2 + L2 + X, kad atliktumėte galios strėles.

ATV OFFROAD FURY 3

Pagrindiniame meniu pasirinkite *Options*, tada *Player Profile*. Pasirinkite *Cheats* opciją ir tada veskite kodus.

Visi papildomi dalykai, išskyrus Fury visureigį — *!SLACKER!*
Visi įvykiai — *IMP@TIENT*
Visos trasos — *SNOWBATS*
Visi treniruočių visureigiai — *NOSKILLS*
Visi visureigiai — *CHACHING*
Visi visureigiai, išskyrus *G-Ride* — *ATV NOMONEY$*
Visa lenktynininkų apranga — *FITS*
Visos padangos — *THICK=-RUBBER*
Visi išmetimo vamzdžiai — *ENVIRONMENT*
Visos kitos dalys — *MIX: MATCH*
Visi animaciniai intarpai — *ROCKNROLL*
Papildomi pinigai — *+FOODSTAMPS+*
Greiti lenktynininkai — *ALLQUIKI*

GAMEDUK

WARZONE

3 Lygis/misija
Kai atsiranda oro transporteris, kuriuo galima skraidinti tankus, atsiranda laikas, einantis atvirkščiai. Aš paleidžiu transporterį su keliais tankais ir tada atsiduriu kitoje teritorijoje, bet ten nėra nei tankų, nieko. Ir niekas nevyksta. Nesvarbu, kada paleidi transporterį, anksčiau ar vėliau, nieko nevyksta. Ir į senąją vietą neįmanoma grįžti.
Robertas, Ignalinos r.

Šioje žaidimo vietoje transporteris turėtų perkelti tavo tankus į kitą teritoriją, kad galėtum keliauti toliau, kanjono link. Į senąją vietą tau grįžti nebūtina.

FINAL FANTASY VII

Kur galima rasti Cloud'o kardą *Apoclypse*?
Boris, Klaipėda.
Jį rasite *Ancient Forest*. Į šį senąjį mišką galima patekti tik su žalia, juoda arba auksine *Chocobo*, arba nugalėti *Ultimate Weapon*.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

19 misija
Vienoje vietoje reikia šaudyti ant stogo, ten visus iššaudau; yra viena moteris, kurios negaliu nušauti. O ji visada į mane šaudo. Baigiasi mano kulkos, ir nežinau, ką reikia daryti.
Valdas, Tauragė

Tikrai Nadios taip paprastai nenušausi. Čia jau kaip kova su bosu. Yra trys galimi būdai, kaip ją nugalėti, pateiksime visus, o jūs išsirinkite tinkamiausią.

1. Iššaudykite priešus nuo to stogo, kur ji nušoko, ir šokite paskui ją. Gausite žalos dėl šuolio, tačiau po to jau ji negalės jums žalos padaryti. Greitai judėkite tiesiai į tolimą šio stogo pusę, kur yra stoglangis, eikite už jo. Atsistokite taip, kad matytumėte Nadios galvą už nuožulnaus stoglangio; reikia taikytis mechaniškai. Ji nuolat į jus šaudys, tačiau stoglangis jus apsaugos, jei būsite tinkamoje pozicijoje. Taip šaudykite besitaikydami tiesiai į galvą.
2. Prisidenkite už sienos oro kondicionieriaus vamzdžiu kairėje ir taip pat taikykitės jai į galvą. Kai reikės, pasigydykite priglusdami prie sienos ir vėl šaudykite į ją.
3. Panašus į pirmąjį būdas. Apėjus stoglangį, gali būti, kad Nadia nešaudys į jus, o vis dar žiūrės į tą pusę, nuo kurios jūs nušokote. Jei taip, prisėlinkite iš užnugario ir pradėkite trankyti ją, ko ji nukris, o tada dar kartą pribaikite, kai ji atsikels.

V.A. Skaitytojo kuponas

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
VA PlayStation, UAB „Indiza", Jonavos g. 254a, LT-44132, Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ______

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

NORĖČIAU ŠIO ŽAIDIMO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas:
Lygis/misija:
Problema:

PLAKATŲ TURI BŪTI:

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ nei vieno

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Europoje

Kovas

10 Fight Night Round 3
10 Heracles: Battle With The Gods
10 NBA 2K6
10 NHL 2K6
10 Noble Racing
10 World Poker Tour 2K6
17 24: The Game
17 American Chopper Full Throttle
17 Atelier Iris: Eternal Mana
17 Buzz!: The BIG Quiz
17 Cabela's Outdoor Adventures
17 Commandos Strike Force
17 Driver: Parallel Lines
17 Midnight Club 3: DUB Edition Remix
17 Onimusha: Dawn of Dreams
17 SW: Shamu's Deep Sea Adventure
17 Smarties: Meltdown
17 Sonic Riders
17 Stella Deus: The Gate of Eternity
17Winx Club
24 Gauntlet: Seven Sorrows
24 Pro Evolution Soccer Management
24 The Godfather
24 The King of Fighters 2003
24 The Plan
31 Aeon Flux
31 Ice Age 2: The Meltdown
31 Metal Slug 5
31 Namco Museum 50th Anniversary

Lietuvoje

Kovas

09 Fight Night Round 3
10 Rhythmic Star
15 24: The Game
16 Onimusha: Dawn of Dreams
17 Commandos Strike Force
17 Driver: Parallel Lines
17 Ford Street Racing
17 Jacked
17 Midnight Club 3: Dub Edition Remix
17 NBA 2K6
17 NHL 2K6
17 SeaWorld Adventure Parks
17 Project Zero Three
17 Trapt
17 World Poker Tour
23 Final Fight Streetwise
23 Namco Museum 50th Anniversary
23 Pac-Man World 3
23 The Godfather
24 Gauntlet: Seven Sorrows
31 Ice Age 2
31 King of Fighters 2003
31 Metal Slug 5

Balandis

07 Tomb Raider: Legend
19 SingStar Rocks
19 Socom 3
20 Resident Evil 4 Platinum

Europos TOP

PlayStation 2

1. FIFA Street 2
2. BLACK
3. TOCA Race Driver 3
4. Shadow of the Colossus
5. Rugby 06
6. Chicken Little
7. Nfs: Most Wanted
8. Torino 2006 Winter Olympics
9. FIFA 06
10. Mark Ecko's Getting Up

PSP

1 FIFA Street 2
2. Gta: Liberty City Stories
3. MA Treasures Extended Play
4. Pro Evolution Soccer 5
5. World Series of Poker

Lietuvos TOP

PlayStation 2

1. Nfs Most: Wanted Black Edition
2. Gta: San Andreas
3. Formula One 2005
4. God of War
5. Moto GP 4
6. Grand Theft Auto: Vice City
7. NBA Live 06
8. Resident Evil 4
9. Nfs: Most Wanted
10. Dragon Ball Z: Budokai 3

PSP

1. Midnight Club 3: DUB Edition
2. Gta: Liberty City Stories
3. Lord of the Rings: Tactics
4. Harry Potter and the Goblet of Fire
5. Nfs: Most Wanted 5-1-0